MAGGIO - Anno - Numero 67 - Lire 4.000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

LA CONVERSIONE DELLO SPLENDIDO BOMBER MAN PER CONSOLE!!!

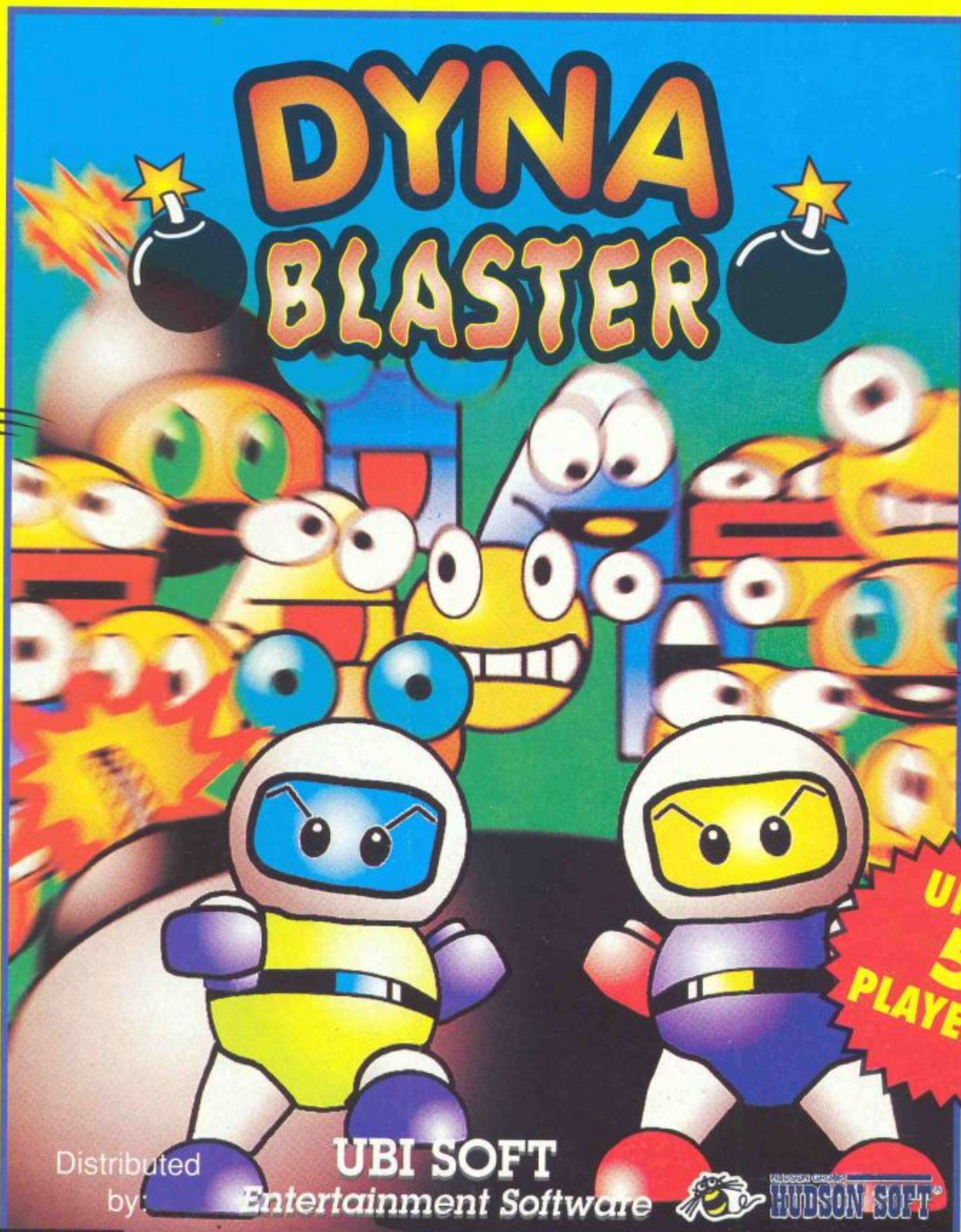
"(...) INDUBBIAMENTE CI TROVIAMO DI FRONTE AL PROTOTIPO CLASSICO DI GIOCO INTRAMONTABILE (...)".
"(...) NON CI SI PUO' STANCARE DI GIOCARE A DYNA BLASTER (...)".
"(...) UN'ESPERIENZA ALTAMENTE INTRIGANTE CHE CONSIGLIO A TUTTI DI SPERIMENTARE".

(TGM" APRILE)

DYNA BLASTER

MEGASTAR joystick 94%

CU AMIGA: "A great game"

PLAY TIME Star

C&VG HIT 93%

Gen d'Or 90%

SUPER POWERPLAY

UP TO 5 PLAYERS!!

AMIGA
PC
C64

Distributed by: UBI SOFT Entertainment Software

HUDSON SOFT

SCREENSHOTS VERSIONE AMIGA

OGNI MESE IN EDICOLA

SOMMARIO

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano **Direttore Responsabile:** Elisabetta Broli **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Giancarlo Calzetta **Assistente alla Redazione:** Gabriele Pasquali **Segretaria di Redazione:** Roberta Zampieri **Redattori:** Alessandro Rossetto, Davide Corrado, Eloisa, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, William Baldaccini, Giovanni Papandrea, Emanuele Scichilone, Geims Tonn. **Grafica e videoimpaginazione elettronica:** Carlo e Alessandra Gandolfi **Redazione:** Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78 **Fotolito:** Litomilano **Stampatore:** Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI) **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246 **Distribuzione:** ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano *Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 251 del 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%* **Abbonamento a 11 numeri Lit. 35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano**

OGNI MESE IN EDICOLA

EDITORIALE

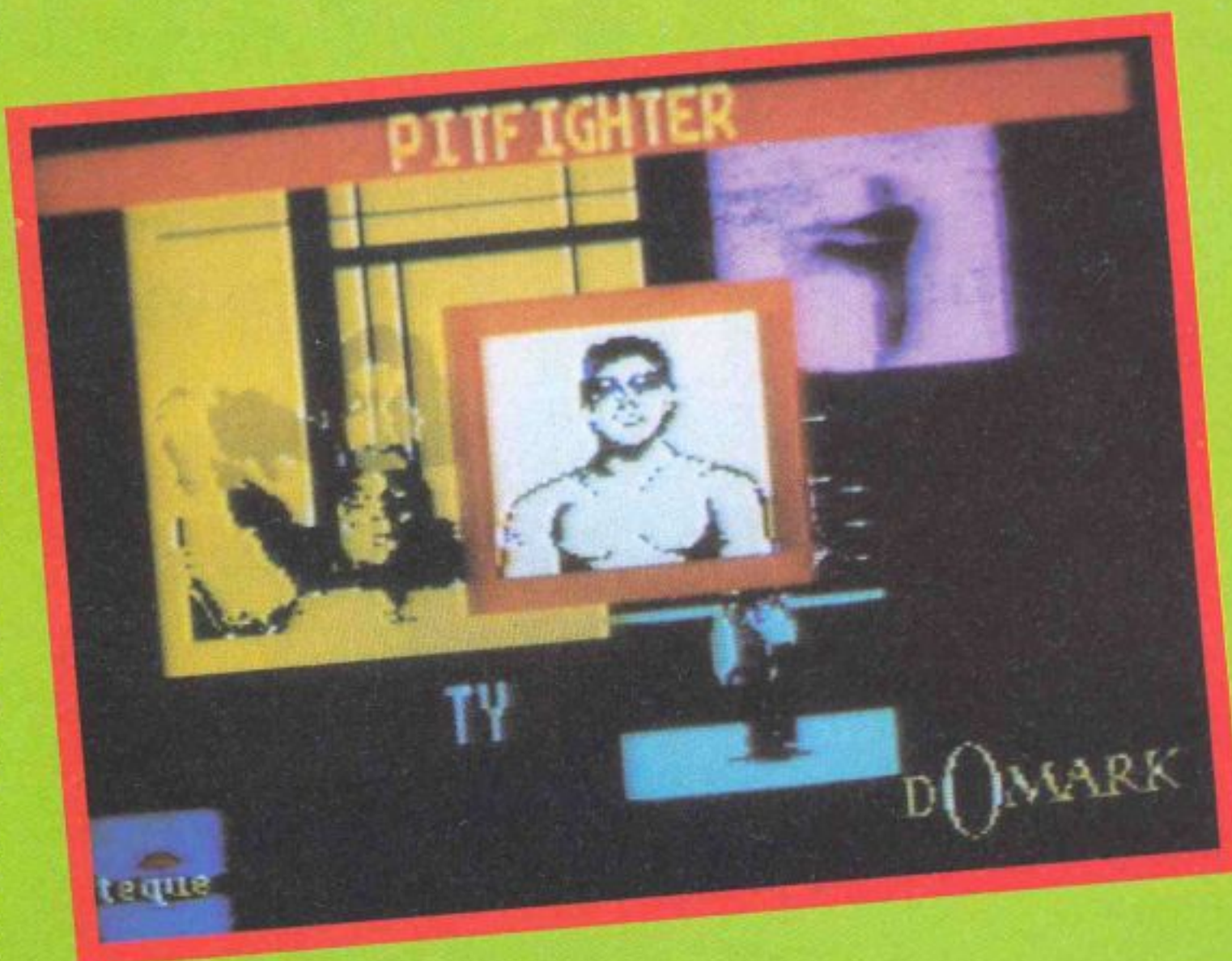
GLI EROI DI VIGEVANO

Alle porte di Milano esiste un paesino piccolo, piccolo dove viveva una bambina di nome Cappuccetto Rosso. Un gio... Emh, scusate, mi riferivo a un'altra storia. Allora ricominciamo. Alle porte di Milano esiste una cittadina molto, ma molto rinomata nel mondo (e meno in Italia) per la sua piazza: Vigevano.

"In quel di quel posto" vivono due compagni di classe che, a quanto pare, hanno da sempre dimostrato una grandissima passione per il mondo dei computer e una scarsissima predisposizione per il mondo della scuola. Comunque sia, la loro disponibilità ed esuberanza è servita a fare di Zzap! una rivista davvero demenziale e senz'altro irresistibile; e devo dire che è anche grazie a loro se Zzap! sta diventando una rivista sempre più d'opinione e sempre meno di videogiochi! Ma che volete farci, abbiamo sbagliato la campagna pubblicitaria e adesso la gente pensa che Zzap! sia una rivista di videogiochi, quindi mi tocca sempre tirare le orecchie ai due mattacchioni vigevanesi per riportarli sulla retta via, cioè la via del divertimento, dei giochi e dell'evasione.

Perciò ricordatevi che se ancora per questo mese Zzap! vi porta fresche fresche le notizie videogiocose più nuove e le opinioni più "fuori di testa" della Terra, dovete ringraziare quella cittadina alle porte di Milano che ha dato i natali a quei due pazzi di Paolo e Davide. E loro devono ringraziare il nostro Giancarlo, che a furia di demenzialità all'eccesso è riuscito ancora una volta a fare in modo che la nostra rivista più antica resti ancora "la più amata dagli italiani".

Stefano Gallarini

Cosa si sta muovendo nel pentolone che giace sopra il vecchio Spectrum 48k acceso? Semplicemente un minestrone piuttosto vario di titoli in arrivo. Dopo il travolgente Lemming del mese scorso, quanti di voi hanno pensato a un pesce d'Aprile si sono sbagliati di grosso, sono in arrivo numerosi altri titoli.
Quanti di voi conoscono il gioco da tavolo "Space Crusade"? Sì, proprio quello con i plotoni di Marines spaziali impegnati a disinfestare mondi su mondi da alieni e più o meno (poco meno) ostili. Beh, sarà tra pochissimo disponibile per il vostro pseudo-monocromatico beniamino. Molti di voi ci hanno chiamato chiedendoci dove sia possibile rintracciare il materiale per lo Speccy dato che nessuno importa più nulla su scala nazionale. Noi lo sappiamo e vi diremo qualcosa di preciso il mese prossimo (scusateci, ma abbiamo perso gli estremi ,esatti, del club che ci rifornisce). Tornando ai giochi veri e propri vi chiedo se vi ricordate le schermate di Rodland e Terminator II che ho mostrato sul numero scorso di Spectrum Club. Sappiate che ci sono giunte le versioni definitive e che, purtroppo, a causa del lungo viaggio (e probabilmente di una brutta raffica di raggi X) le cassette ci hanno permesso di caricare entrambi i giochi solo una volta. Un po' pochino per darvene una recensione completa, ma sappiate che Rodland ci aveva fatto un'impressione piuttosto favorevole, mentre per Terminator II si è ripetuta la sindrome comune a tutte le altre versioni tranne che a quella per C64. In parolme povere ne è venuto fuori un giochino piuttosto brutto. In compenso vi posso mostrare le foto di Pit Fighter, l'ultimo nato in casa Domark, che sembra essere niente male...

SPECTRUM CLUB

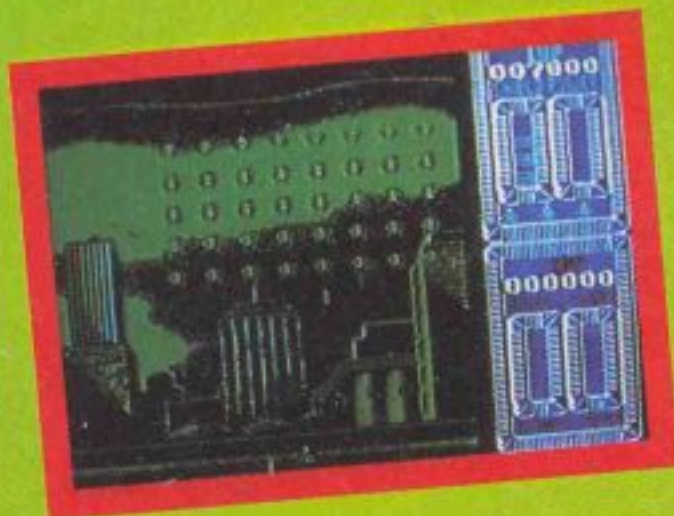
S DOMARK cassetta

Ecco cosa intendo per una brutta schermata di caricamento

Dunque, parto subito col dire che Super Space Invaders non mi è piaciuto né al bar né in nessuna altra versione, in quanto sono stato fin dagli inizi contrario a questo ritorno. Sinceramente, sono dell'opinione che gli anni di Space Invaders sono passati, così come sono passati i tempi di Pacman, Pole Position, Donkey Kong & Co. Tuttavia voglio precisare che il voto non è minimamente influenzato dal mio personale nonché raffinatissimo gusto, ma è proprio la realizzazione che lascia a desiderare, in quanto scarna in tutto e per tutto e lenta da morire. Particolare fastidioso è il mare di verde in cui nuota il tutto. Troppo confusionario.

SUPER SPACE INVADERS '91

Ecco il ritorno dei grandi vecchi. Nel lontano 1979 nei Bar di tutto il mondo faceva la sua timida comparsa il primo shoot'em up della storia. Il mistico Space Invaders che, grazie al suo schema di gioco incredibilmente nuovo, coinvolse migliaia e migliaia di giocatori di tutte le età. Adesso siamo in tempo di rifacimenti e di riproposte e, sebbene una riproposta di Space Invaders esistesse già, ecco che approda sullo Speccy la conversione di quello che è stato un successo del millenovecentonovantuno. Il perché del suo successo non è particolarmente lampante. Certo la grafica non è delle peggiori e lo schema di gioco è fondamentalmente quello del mitico numero uno ma, nonostante la sua mediocrità, una partita ogni tanto la si fa volentieri.

Nel verde più assoluto, combatterete alieni verdi sparando proiettili verdi e facendoli esplodere in ammassi verdi.

E anche se dalla foto non si vede assolutamente, vi assicuro che ci sono anche i bonus supplementari.

PRESENTAZIONE 60%
Tanto bella quanto scioccante.

GRAFICA 61%
Piccola e di bell'effetto, ma estremamente lenta.

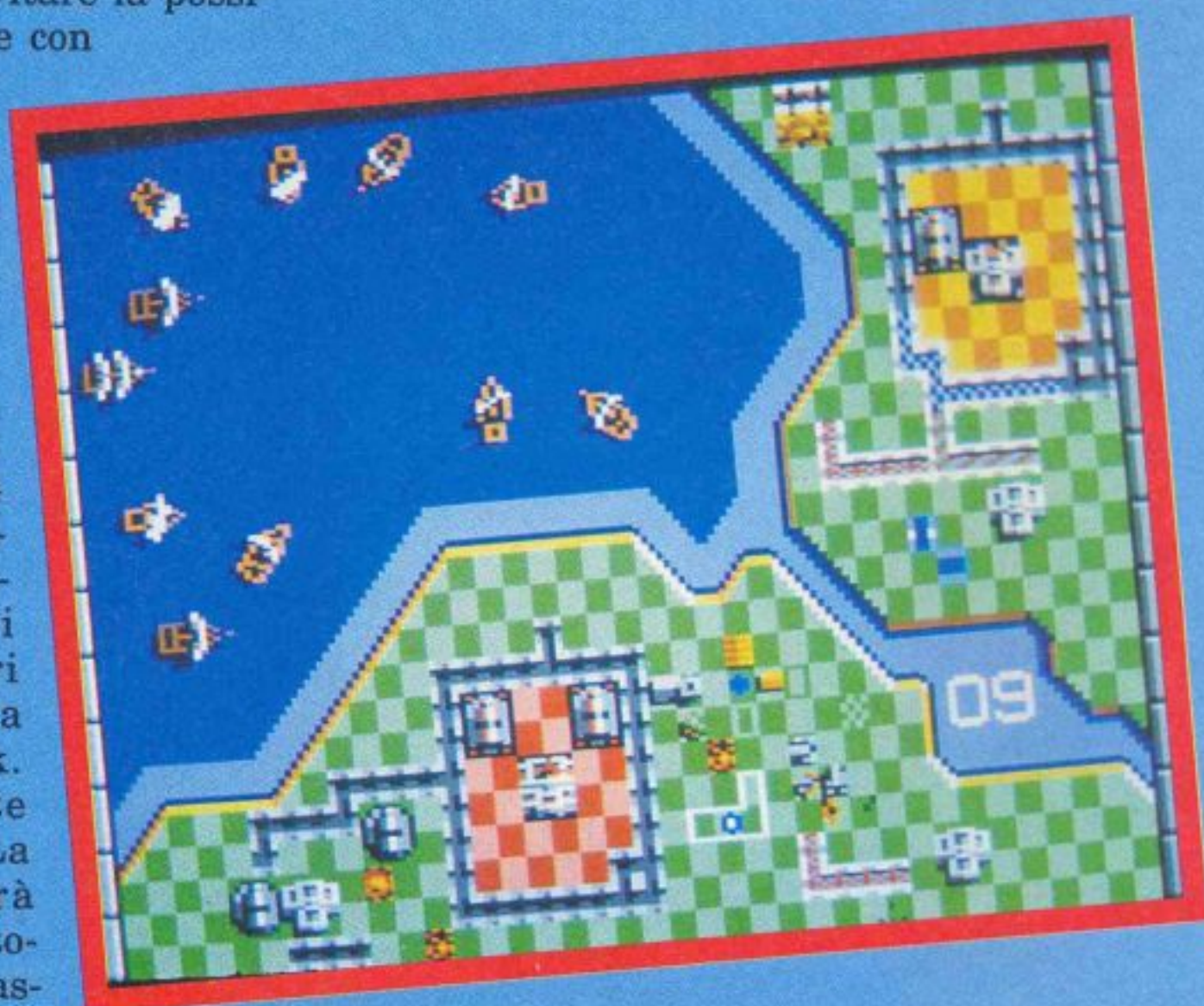
SONORO 50%
Beep! Beep! Beep! Pronto! Sì?

APPETIBILITÀ 65%
Beh! E' sempre lui...

LONGEVITÀ 50%
...e perciò è troppo datato!

GLOBALE 55%
Solo ogni tanto.

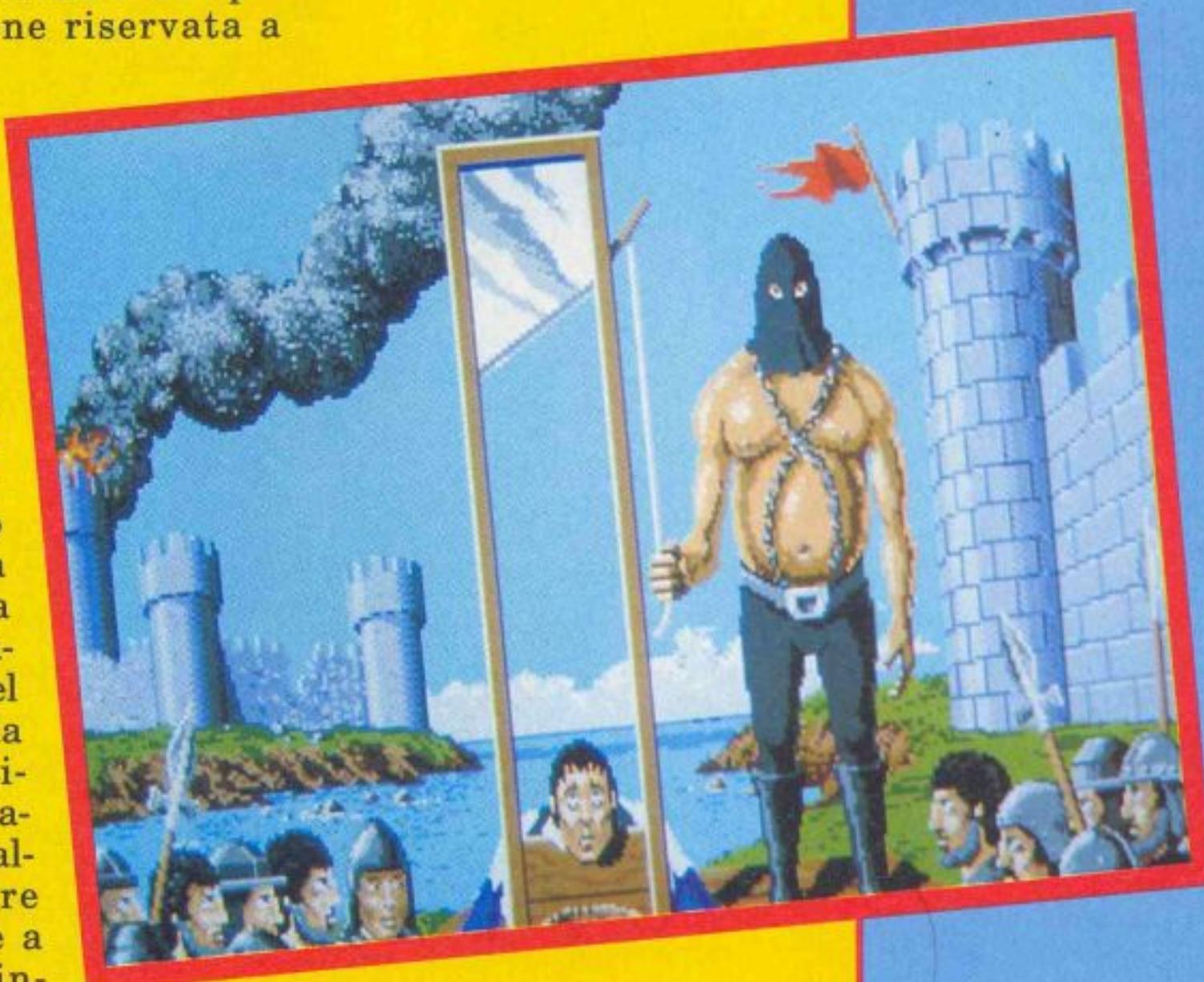
LE PIETRE FANNO MALE

Come ben sapevano durante il medioevo. Ah, come erano facili le cose una volta. Se qualcuno aveva qualcosa che tu volevi bastava chiedergliela; e se non te la voleva dare bastava mandare qualche suddito in giardino a raccogliere qualche pietruzza, dire agli stallieri di preparare i cavalli, e comunicare alle truppe di tenersi pronti per la partenza. Nel giorno dopo ci si trovava faccia a mura con il nemico, si mettevano le pietruzze (una per volta) raccolte in giardino la sera precedente sulla catapulta e giù massi sulle gengive dell'irriverente signorotto. Perché vi dico tutto ciò? Perché un tot di tempo fa la Atari aveva ben pensato di rispolverare questo concetto un po' superato e di riproporlo in sala giochi. Risultato? Successo su tutti i fronti. La macchina da bar permetteva a quattro giocatori di sfidarsi a "sassate sui merli" in un gioco simil-strategico (poco strategico e molto arcade) basato sul concetto base di evitare la possibilità di restare con il proprio castello in una situazione di precaria copertura. Molto bello in sala giochi e molto bello (sembra dai demo) la versione C64 che è attualmente in preparazione presso i programmatori della rinomata (ehm) Domark. Beh, non fate quelle facce. La Domark avrà sbagliato piuttosto spesso in passato, ma ultimamente le cose stanno migliorando. Di date sull'eventuale distribuzione nei negozi ancora non ce ne sono, ma per il momento potete gustarvi le due foto che lo riguardano.

E ADESSO SVELIAMO L'ARCANO DEL PESCE D'APRILE

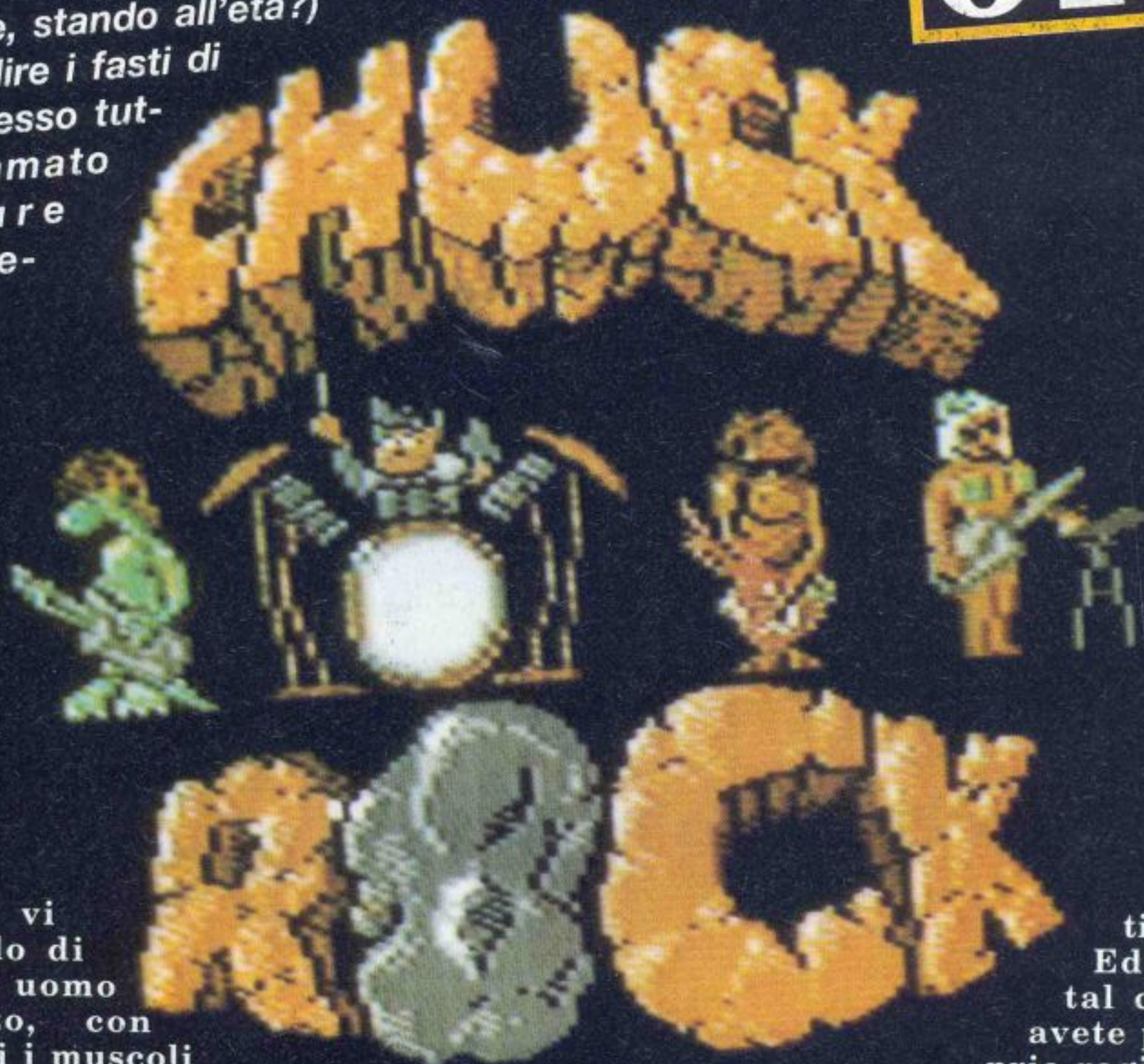
Non vi immaginavo così privi di immaginazione e spirito d'osservazione, o miei diletti lettori. Solo un dieci per cento (scarso) delle telefonate giunte in redazione è riuscita a darci la risposta giusta alla domanda che è sorta spontanea nella mente di voi tutti mentre leggevate il box riguardante il pesce d'Aprile. Sebbene non fosse facilissimo da intuire, quei pochi che hanno indovinato hanno capito che lo scherzo consisteva proprio nel farvi sfogliare la rivista tante di quelle volte da mandarne a fuoco le pagine. In altre parole, lo scherzo era proprio il box che vi avvertiva dello scherzo. Ma allora lo scherzo non c'era? Eppure il box dice la verità quando annuncia uno scherzo; ma se lo scherzo è il box, allora il box è falso e il pesce d'Aprile non esiste. Ma ho anche sfogliato la rivista cento volte senza trovar nulla; dunque uno scherzo c'è stato. E' più vecchio l'uovo o la gallina? E l'uomo è diverso dall'animale? Ma allora che cosa è, un minerale? Bah, fate un po' voi.

NO NEWS ABOUT

Torna l'angolo del "chi l'ha visto?"

Bene, bene. Iniziamo pure diffondendo qualche notizia sull'ormai disperato Bonanza Bros. A quanto pare il gioco in se sarebbe finito, ma i programmatori continuano ad avere dei problemi in fase di masterizzazione. Chissà, magari sul prossimo numero riusciremo a farvi sapere qualcosa tramite una recensione definitiva... Altro titolo di cui si comincia a perdere la speranza di poterlo giocare è l'ormai stracciatissimo G-Loc. Che fine ha fatto? E' morto? E' stato ignobilmente abbandonato? Ha subito un boicottaggio industriale? Boh? Nessuno ne ha mai saputo più nulla, e, ogni volta che chiediamo alla simpaticissima PR della US Gold notizie a riguardo, lei comincia a urlare disperatamente pronunciando frasi senza senso. Passiamo in casa nostra per dare notizie dei dispersi "Sturmtruppen", "Cattivik" e "Smash". Ovviamente tutti sarete al scorrente del fatto che i tre titoli avrebbero dovuto essere in circolazione già da almeno sei mesi, ma il FATO (chiamiamolo così, và) non lo ha permesso. Partiamo dalle Sturmtruppen. Ogni volta che mi accingo a chiedere quale sorte abbia subito il gioco ispirato ai simpaticissimi personaggi di Bonvi, il caro Antonio Farina (software manager della Idea) mi anticipa dichiarando che sono ormai agli sgoccioli. Non identica è la risposta che viene riservata a Cattivik. Questo benedetto progetto, infatti, è finalmente a buon punto; ma non credo che riusciremo a vederlo in giro prima della seconda metà di Giugno. Per quel che riguarda invece l'ultimo gioco citato, non c'è altro da fare che andare a leggersi l'intervista al caro Angelo Righi che ci informa con la sua viva voce sull'andamento del programma.
Torniamo per un attimo oltremanica onde darvi un importantissimo annuncio. Squillino le trombe e rullino i tamburi perché il fantomatico Winter Camp e l'incredibile Creatures II (Clyde in Torture Trouble) verranno recensiti nel prossimo numero.

Uno dei videogiochi più impressionanti mai usciti per l'Amiga è finalmente giunto nelle memorie del C64. Riuscirà il fratello minore (o maggiore, stando all'età?) a rinverdire i fasti di un successo tutto sommato neppure così recente?

64 GENIAS cassetta disco

Chuck Rock

Se vi parlo di un uomo tozzo, con tutti i muscoli giusti in tutti i posti sbagliati, con lo sguardo dannatamente beota ed il fare manesco (anzi, clavesco), cosa vi viene in mente? La risposta "Davide" è fin troppo scontata, quindi deve per forza trattarsi di qualcos'altro. Scartate tutte le altre possibilità, che vanno dal professore di educazione fisica al portiere dello stabile, passando naturalmente per il funzionario dell'ATM che vi ha dato la multa perché viaggiavate sull'autobus senza pagare il biglietto, non vi resta che rispondere "un uomo primitivo". Ed in tal caso avete proprio ragione perché di troglodita trattasi. La vita di questo "uomo" di Neanderthal, tale Chuck Rock, era più o meno simile a quella dell'uomo moderno. Aveva la sua bella caverna, con il suo bel televisore a colori (bhé, non sarà stato un Trinitron da 42", ma anda-

Morte in un non bene identificato livello.

Ho sempre adorato la versione Amiga di Chuck Rock. Tutti gli sprite del gioco erano disegnati in maniera veramente stupenda e le animazioni riuscivano a farmi sbellicare dalle risate. Ovviamente qualcosa di questo gusto grafico è andato perso, ma non penso proprio che l'utente sessantaquattrista potrà lamentarsi dell'operato Genias. La struttura di tutti i livelli è molto fedele all'originale e la giocabilità è ancora intatta. Gran colpo di pancia a tutto il software d'oltralpe.

Splattate tutti i mostriciattoli che incontrate con i vari massi.

va bene lo stesso) che trasmetteva il consueto appuntamento con le notizie sportive (si andava dal Calcio Lippa, noto sport dell'antichità che consisteva in un bel mischione tra il calcio odierno, la lippa, l'hockey su ghiaccio e, soprattutto, la lotta libera, fino al Lancio della Scaviona, in cui l'energumeno di turno doveva lanciare a mo' di lancio del martello la lungo-crinita mogliettina, afferrandola naturalmente per i capelli e scagliandola il più lontano possibile. Ma di questi ed altri sport primitivi potremo disquisire più approfonditamente in altre occasioni, magari coadiuvati dal nostro esperto in materia, l'esimio prof. Gianni Martinoli) (E non dirmi JH che ignori chi sia perché il professore in questione è famoso in tutto il mondo conosciuto! NdP). Mentre il nostro Chuck era tutto intento a seguire le classifiche ed i risultati della sua squadra preferita (i famosissimi Tirannosaurus Eurasia), la sua fedele mogliettina Ophelia adempiva ai suoi doveri casalinghi stendendo il bucato ad asciugare al sole, quando, vuoi per il capo d'abbigliamento non troppo elaborato che indossava, vuoi perché le clavate del marito non l'avevano ancora riempita di bernoccoli, si è trovata a mostrare involontariamente le sue facoltà fisiche ad un bifolco di passaggio, tale Gary Ritter, signorotto del luogo (pensate che aveva pure uno Pterodattilo personale) che si è subito invaghito (Ritter, non il Pterodattilo) di lei, e tramite una portentosa clavata è riuscito a rapirla senza difficoltà. Chuck , intanto, si era accorto che qualcosa non quadrava, forse perché i Tirannosaurs Eurasia stavano perdendo la partita, o chissà, perché la moglie non si stava lamentando come al solito della sua scarsa considerazione, e così uscì di casa per dare un'occhiata. Dove poteva mai essersi cacciata Ophelia? Poteva darsi che si

Classica schermata dei titoli.

fosse recata ad uno di quei strani comizi sull'emancipazione femminile, ma non era solito che una donna delle caverne potesse permettersi il lusso di andare da qualche parte senza avvisare il marito. Così, informato dell'accaduto, si è raccapezzato alla meno peggio e si è avviato lungo i mondi più assurdi e preistorici che ci siano al recupero della donna amata, vuoi perché altrimenti nessuno avrebbe cucinato quella sera, vuoi perché le donne dal fascino così immediato non erano cosa di tutti i giorni, e il vecchio Chuck questo lo sapeva bene.
Lungo lo svolgersi del gioco, dovrete superare alcuni scenari a scorrimento pluridirezionale, ed avre-

Non vedo l'ora che inventino gli ombrelli: è scomodo portarsi in giro un macigno.

1

che alcun libro di storia riporti la scarsa igiene degli uomini primitivi, ma se lo dicono i programmatori che lavarsi fa male... NdP) ed il bestio di fine livello. Del resto l'arma che avete a disposizione non è certo più seria. Infatti potrete fare unicamente affidamento sul potere anestetizzante del vostro pancione: esattamente, i nemici si eliminano a "panciate"... Ma adesso non voglio dirvi nient'altro perché Chuck Rock merita di essere scoperto da voi, ed io vi potrei solo rovinare la sorpresa. Una cosa che certamente ci fa onore, comunque, è che la conversione per C64 di questo titolo è stata affidata dalla Core ad un team di programmazione tutto Italiano. Vediamo un po' se i ragazzi della Genias si sono dati da fare, e se ne è valsa la pena: largo ai commenti, dunque! (hey, ragazzi, lo so che Chuck Rock è sempre Chuck Rock, ma adesso non fate una rissa per scriv... SOCK SBAM!! Ahio! Che tracotanza! NdP)

1) Geronimoooo...

2) Walk the dinosaur.

3) Il metodo di trasporto più comodo della preistoria è lo Ptero-taxi.

te modo di incontrare le più assurde e demenziali creature che si possano mai concepire (ho sempre pensato che la versione Amiga di Chuck Rock fosse uno dei giochi più idioti che siano mai esistiti, tanto da fare concorrenza con i titoli più rinomati per le console giapponesi (vedi, ad esempio, Toe Jam and Earl per Megadrive)), come improbabili creature primitive tipo pulcini armati di martello, sassi che prendono vita all'improvviso, coccodrilli da usarsi come leve, pterodattili con funzione di "ascensori" e via dicendo, senza naturalmente mancare piccoli particolari ormai usuali per questo genere di giochi come l'acqua che corrode (non mi sembra

Grande lavoro da parte del mitico team della casa "bolognese". Di conversioni da Amiga a Commodore 64 se ne sono viste tante, ma questa si colloca davvero in una posizione di riguardo. La grafica è molto ben fatta e il sonoro assolve pienamente al suo dovere. Tutto è pressocché perfetto e se siete dei fan dell'originale, non potete davvero lasciarvelo scappare.

2

3

PRESENTAZIONE 80%

Tutto scorre benissimo e non manca lo schermo d'introduzione con tanto di orchestrina troglodita.

GRAFICA 90%

Ottima definizione e grandi animazioni. Ilarità imperante.

SONORO 86%

Molto ben fatto sotto tutti i punti di vista, buone musiche in apertura e buoni effetti sonori.

APPETIBILITA' 90%

Molto semplice entrare nello spirito giusto; se conoscete già la versione Amiga poi...

LONGEVITA' 88%

I livelli sono solo quattro, ma non li finirete né in fretta né troppo tardi.

GLOBALE 90%

C'è bisogno di aggiungere altro? Bhé, compratelo.

CONCORSO!!

E' ORA DI COMPRARE ZZAP!

E il fatto che non abbiate l'orologio non è una buona scusa; anzi, l'orologio ve lo regaliamo noi.

Zzap! ha deciso di farvi contenti, cari lettori, regalando a 300 di voi un bellissimo orologio Scoop personalizzato con il vostro nome e cognome. Come fare per essere uno dei fortunati vincitori è semplice: dovete solo completare la cartolina che vedete in basso con tre bollini che troverete in questo e nei prossimi numeri di **Zzap!** (i bollini devono appartenere a numeri diversi della rivista). Una volta completata la cartolina, aggiungete i vostri dati e inviatela in busta chiusa, entro il 15 Settembre 1992 a **Xenia Edizioni srl, via dell'Annunciata n°31 -20121 MILANO.** Le estrazioni avverranno il 30 Settembre 1992 in presenza dell'intendente di Finanza. Fino a quel momento restate pure tranquilli, anche se sappiamo che non vedete l'ora... di vincere, naturalmente!

Aut. Min. Ric.

E' ORA DI COMPRARE ZZAP!

Nome Cognome

Via n.

Città CAP

(scrivete a macchina o in stampatello)

SPAC

Faceva un maledettissimo freddo quel giorno sulla Terra.
Mentre me ne andavo in giro sulla mia fuori serie (riscaldata) il mio sguardo non poté che essere catturato da quel dannatissimo volantino arancione:
Siete stufi di crepare di freddo?
Di farvi corrodere dalle piogge acide?
Di farvi bruciare dagli ultravioletti che filtrano attraverso lo scudo groviera d'ozono?
Di mangiare sempre lo zampone con le lenticchie?
Noi abbiamo la risposta a tutti i vostri problemi.
Correte a rivolgervi alla A.F.Voyager international.
Chissà per quale motivo le due iniziali A.F. mi davano un profondo senso di inquietudine.
Il volantino (2m X 2) continuava dicendo:" Noi vi offriamo ad un prezzo praticamente inesistente una vacanza densa di emozioni, un caldo tropicale, nuove conoscenze, un pittoresco safari a caccia di innocue bestioline ed altro ancora.
Compreso nel prezzo avrete garantito l'uso a piacimento dei più moderni ritrovati ludici.

Chiamateci! E non potrete mai più pentirvene."
Sotto la pioggia scrosciante cercai nelle mie tasche un pengo (Unità monetaria locale della federazione terrestre nell'anno del Signore 2039) per telefonare.
Mi rispose una voce diabolica e sghignazzante:" Prooonto, sono Taaaanoo."
Qualcosa non tornava, ma decisi comunque di provare.
Corsi a casa, a raccogliere i miei bagagli. Quelli della A.F. mi avevano detto:" Non porti nulla, PENSIAMO A TUTTO NOI! HAHAHAHAHA".
Così mi portai soltanto i miei oggetti da vacanza più cari: Camicia awaiana dai motivi cromatici viola, rossi, e giallo canarino; occhiali scuri di firma (Marandz international), cappellino di paglia e salvagente a forma di paperetta.
Mi recai alla loro sede.
Non riuscivo a capire come mai tutta la zona fosse recintata da filo spinato

64 OCEAN cassetta disco

elettrificato con cartelli:" Keep out: MILITARY ZONE" e le persone che incontravo fossero vestite tutte di verde.
Entrai nell'ufficio di Tano. Stranamente sulla porta c'era una targhetta con scritto:" SERG. MAGG. ISTR. TANO".
E tra me e me pensai:" Ma quanti nomi avrà mai questo tizio?".
Tano mi accolse calorosamente (Sbattendo i tacchi) e mi invitò a firmare un misterioso contratto da lui definito Domanda per la partecipazione volontaria alla vacanza.
Fatto tutto ciò esordì con:" Ben venuto tra noi, recluta 0000001", e mi invitò a seguirlo.
Mi fecero indossare un grazioso completino verde come quelli che avevo visto addosso agli altri, evidentemente anche loro erano villeggianti, e, probabilmente per ripararmi dal sole mi diedero anche un tenerissimo elmetto kevlar.
Prima di poter realizzare quanto era successo, udii la voce di Tano che gridava:" Scattaaaaare scattaaare!".
E fu così che fui arruolato nelle forze di disinfestazione interplanetari.
Ma non era finita, il giorno che avevo tanto atteso, quello della vacanza, arrivò.
Ci fecero imbarcare tutti su di una navetta da trasporto.
A quanto pare avremmo trascorso la "vacanza" per cui eravamo stati arruolati ed addestrati, su di un cargo, attaccato ed invaso da una forma sconosciuta di alieno Xenomorfo, nonché skifido, poliforme e mangiauomini (M'incute una strana sensazione di deja vu) al largo dei Bastioni di Orione.
Con un tonfo, la navetta da sbarco si attaccò alla fiancata del cargo. Depressurizzammo l'ambiente e gli incursori cominciarono a tagliare la paratia con le fiamme ossidriche al plasma. Non appena fu praticato il varco d'incursione nella fiancata il Sergente Tano diede l'ordine di attacco, e fu i n

E GUN

A parte gli scherzi, vado matto per i giochi ben riusciti! E soprattutto, come ho già detto, adoro le ambientazioni militari, in qualsiasi epoca esse siano poste. Un gioco come Space Gun, il cui titolo potrebbe dar adito ad imbarazzanti fraintendimenti, è l'egregio successore di lavori del calibro, è proprio il caso di dirlo,Operation Wolf e Beast Busters (Il blastazombie). Dal maestro e patriarca dei giochi trucidatutto militari, infatti, Space Gun trae la struttura e la giocabilità (lievemente ridotta), mentre l'ambientazione, come precedentemente accennato, è press'a poco quella di Alien.

DAVE GREAT!!

quel momento che accadde l' imprevedibile: i miei commilitoni mi ruzzarono all'interno del cargo e fecero fare marcia indietro alla navetta da sbarco gridando:" L'hai voluta la vacanza? Divertiti! E non dimenticare di spedirci una cartolina.".
Fu mentre rischiavo di essere disperso nel cosmo dalla depressurizzazione provocata dal varco, che mi resi conto di essere stato fregato.
Con me avevo soltanto un'arma al plasma alquanto difettosa e poche granate di varia natura.
L'unica possibilità che avevo di uscirne vivo era affrontare le migliaia di creature ostili che circolavano per il cargo, uccidere la "Madre di tutte le creature" rubare una scialuppa e fuggire alla volta della Terra (Avevo un pic-

colo conto da regolare con i miei ex commilitoni). Presto realizzai che non ero l'unico umano sull'astronave; c'erano anche i membri dell'equipaggio, usati dagli alieni come snack.
Bastava liberarli e se ne andavano per i fatti loro (dove non l'avevo ancora capito).

Ah dimenticavo, neanche a dirlo, sull'astronave faceva un dannato caldo.
In giro per i luci di corridoi metallici, oltre che una miriade di bestioni che mi prendevano a zampate e dentate sul collo, trovai anche un'infinità di granate tutte di diverso tipo, che comunque non erano mai abbastanza.
C'erano anche proiettili refrigeranti, lanciafiamme, una lama ed altre cose che fanno male.
Per fortuna ogni tanto, essendoci in giro per il cargo numerosi bar, potevo concedermi una refrigerante, quanto rigenerante pausa davanti ad un drink tropicale.
Mentre stavo per abbandonare il cargo dopo aver ucciso la madre di tutte le creature,vidi su una lucida paratia di metallo alcune lettere a basso rilievo.
E fu allora che capii: A.F. Voyager int. significava per esteso Alien Food Voyager International.

PRESENTAZIONE 80%

Pochi fronzoli, ma tutto fila liscio.

GRAFICA 88%

Molto varia ma non troppo chiara, a volte.

SONORO 60%

Uurgh!

APPETIBILITA' 90%

Massacrare alieni a volontà? Arrivo!!!

LONGEVITA' 86%

Nulla da ridire.

GLOBALE 87%

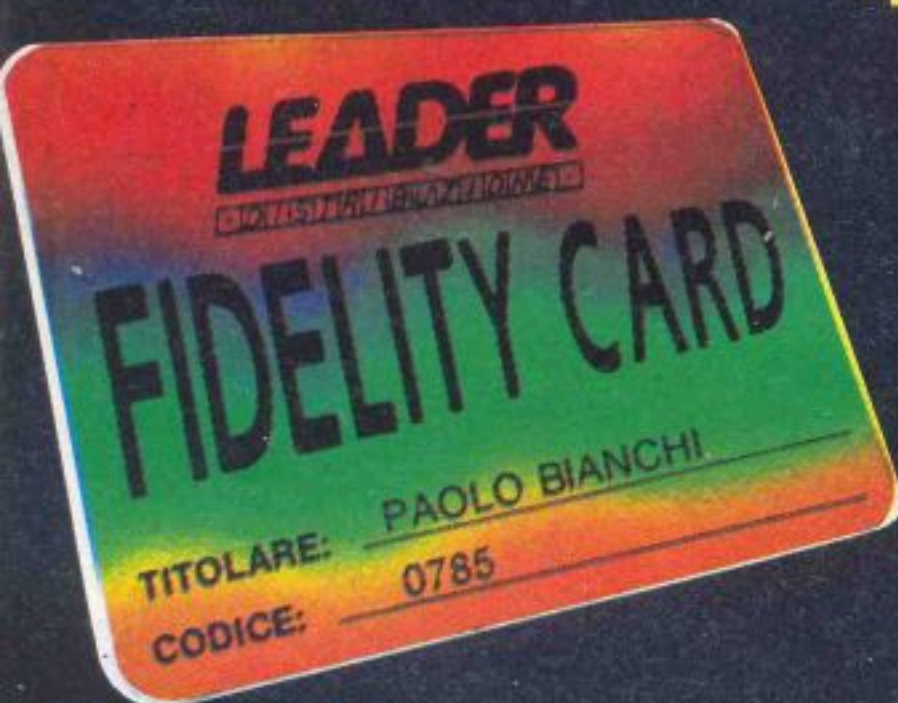
Bello, soprattutto se vi piacciono i cloni di Operation Wolf.

SPACE GUN

WAKELIN

RICORDATE 'OPERATION WOLF'?
Nella migliore tradizione dei giochi da bar della Taito ecco una nuovissima sfida all'insegna di un comando ben preciso: sparare, sparare, sparare...!

Sconto 10%*

ai soli titolari presso i SOFT center

*
Offerta valida fino al 30/06/92

64 cassetta	~~24.900~~	22.400
64 disco	~~29.900~~	26.900
Amiga	~~49.900~~	44.900

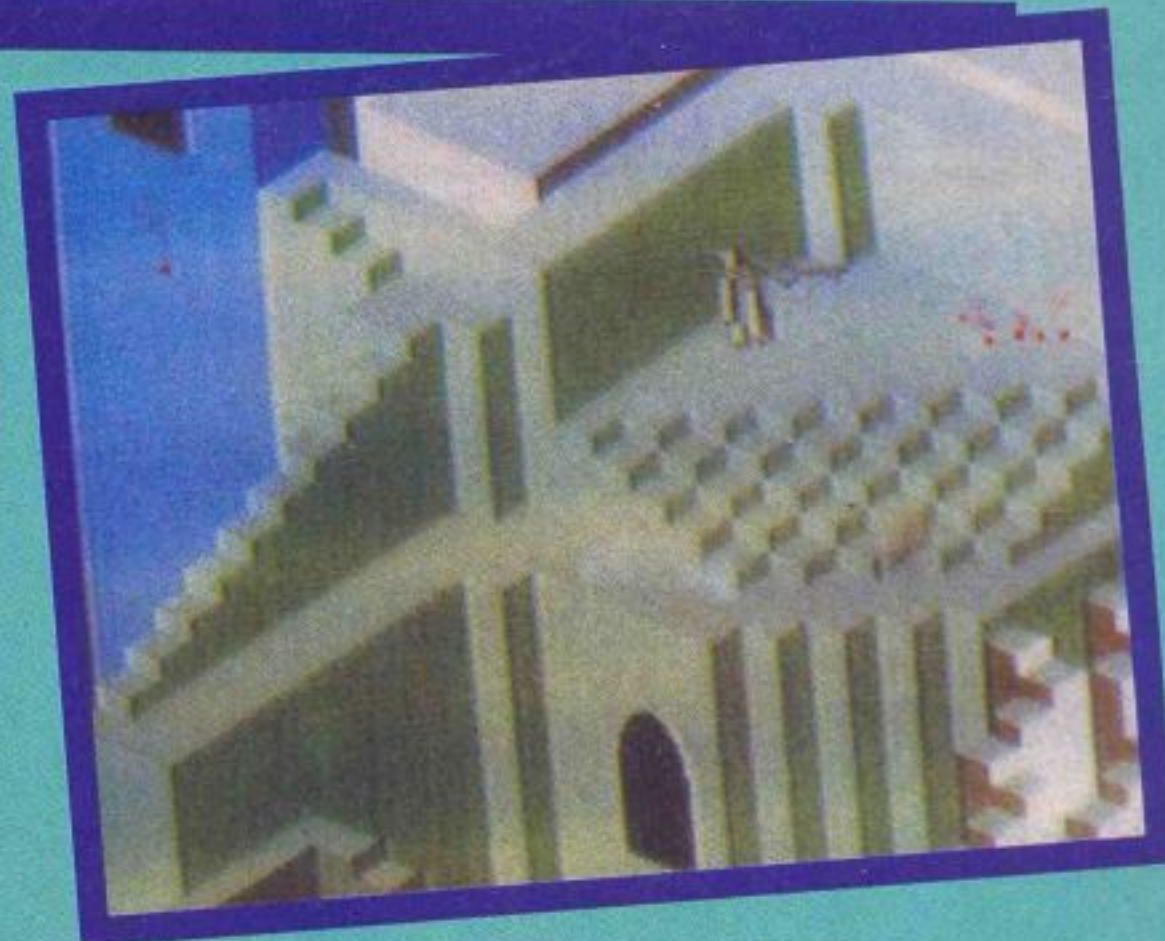
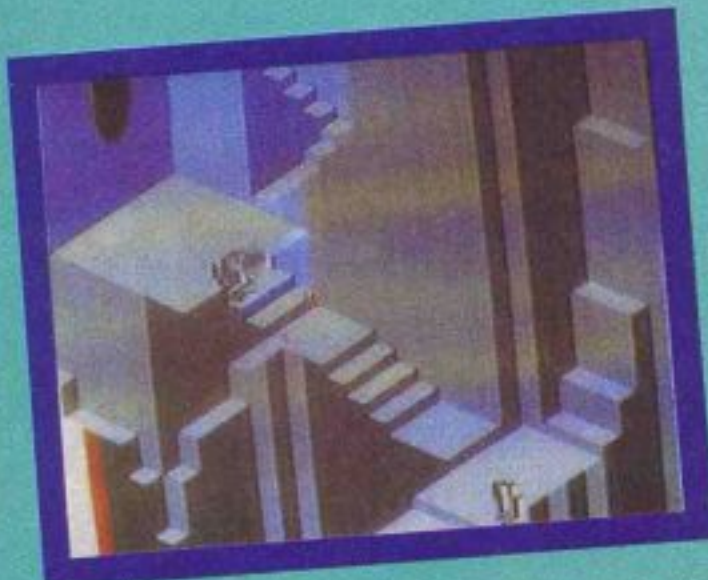
ocean

LEADER
DISTRIBUZIONE

§ABRUZZO:
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81
CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
CAPRI (NA) - CAPRI GRAPHIC Via P.R. Giuliani 1
SALERNO - DI GREGORIO Corso Garibaldi 65
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81
EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - COMPUTER ONE Via Vela 12/2
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI Corso Cabassi 28
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM Piazza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE - Centro Comm.le I. Portali-Piazza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. INFORMATICA Borgo parente 14 A/B
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via Martiri Della Resistenza 15/G
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
PIACENZA - HIGH PRESTIGE 2 Via Capra 11
PIACENZA - MR. BYTE Via F. Frasi 39
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
REGGIO EMILIA - COMPUTERLINE Via S. Rocco 10/C
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA Piazza M. Partigiani 31-Via Adda 49
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21
FRIULI:
PORDENONE - COMPUTER POINT Via Bertossi 17
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
TRIESTE - VIDEOLANDGAMES Via Rismondo 4
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24
LAZIO:
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI Piazzale Ionio 17
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP Piazza Dei Caduti 12
LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - MARTINELLI NARA Via C. Reta 7/9 R
GENOVA - ABM COMPUTERS Piazza De Ferrari 2
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casaccie 14/16/18
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
LOANO (SV) - CELESIA ENZA Corso Europa
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via San Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Gnutti 38
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR2
CREMONA - PRISMA Via Buoso da Dovara 8
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 38
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME Corso Garibaldi 199
LODI (MI) - M.B.M. INFORMATICA SYSTEMS Corso Roma 112
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Mauro Macchi 26
MONZA (MI) - BIT '84 Viale Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
SONDRIO - CARTOLIBRERIA MILANO Viale Milano 24
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA Piazzale Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY Piazza del Tribunale
VIMODRONE (MI) - PROXIMA Strada Padana 292 (Int. Città Mercato)
PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C
ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA Corso V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB Corso Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI Corso Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - IL COMPUTER SERVICE Via Stradella 235/A
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Monginevro 1
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI Corso Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP Piazza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5
PUGLIA:
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - WILLIAM'S COMPUTER CENTER Viale Unità D'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - DI MATTEO ELETTRONICA Via C. Pisacane 11
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
FOGGIA - IL COMPUTER CASH Via Vittime Civili 66/A
SAN SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - ELETTRO JOLLY CENTRO Via De Cesare 13
TARANTO - T.E.A. Via Cugini 34
SARDEGNA:
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 Piazza Azuni 12
SICILIA:
CALTANISETTA - FIRA EXPRESS SECURITY Viale Della Regione, 63
CATANIA - AZETA Via A. Canfora, 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
PALERMO - HOME COMPUTER Viale delle Alpi 50/E
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentinvegna 65
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 160/B1
TOSCANA:
AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT Piazza Risorgimento 10
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via S. Francesco 30
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via Vittorio Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAYMASTER Via Intercomunale 49
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
POGGIBONSI (SI) - BABILONIA Via Del Commercio 29
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77
TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
TERNI - BUCCI FRANCO Corso Tacito 76
VENETO:
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Venezia 61 (Centro Giotto)
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
VENEZIA - R. CAPUTO Piazza San Marco 5193

5th ANNI

STAR TRASH

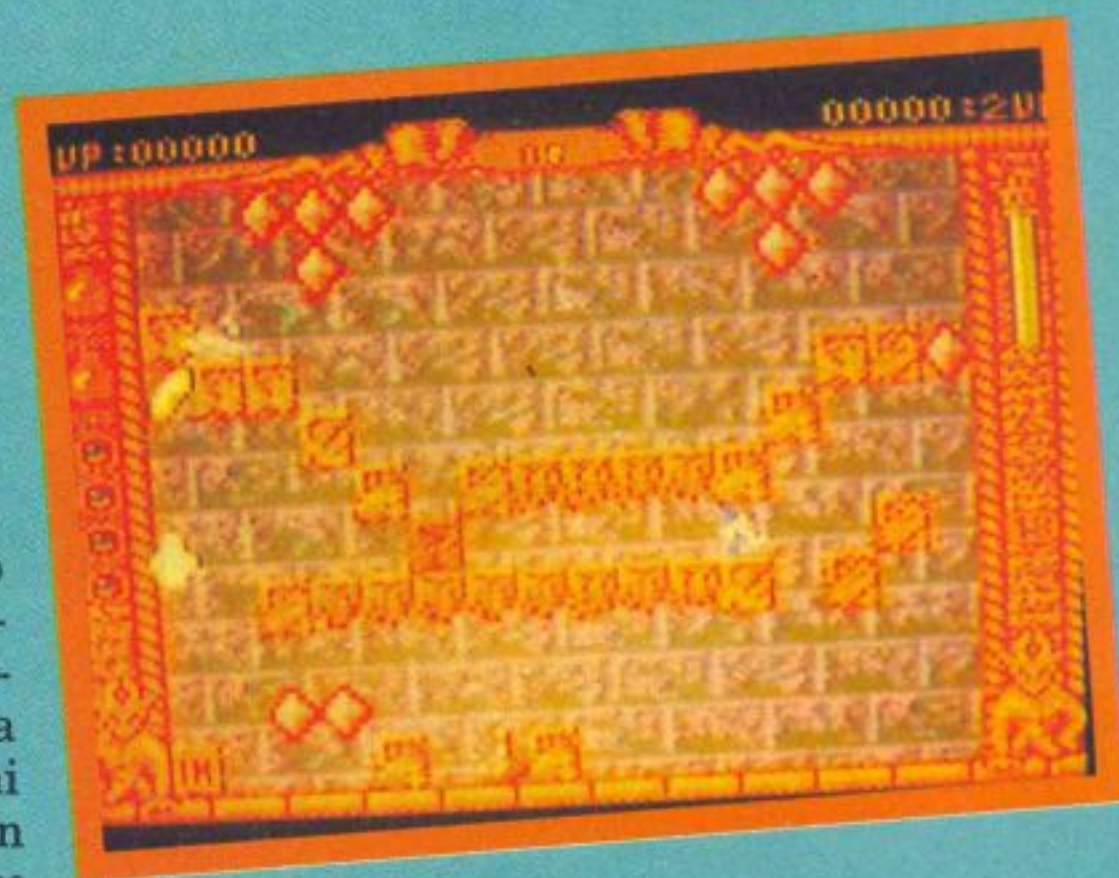
Correva l'anno 2215 e tanto per dire qualcosa d'innovativo il lavoro dello spazzino era diventato assai complicato, visto che nell'arco di una mattinata bisognava ritirare l'immondizia di tutto l'universo conosciuto. Come fare a risolvere questo gravissimo problema? La gente non voleva più svolgere il lavoro di operatore ecologico e correva quindi il forte rischio di un sovraffollamento di spazzatura (sì, perché dovete sapere che in questo periodo il rifiuto più comune è quello organico, alias essere vivente. NdSH). A voi, ora, il compito di risollevare le sorti di un'universo inquinato al massimo.

GLOBALE 58%

DENARIS

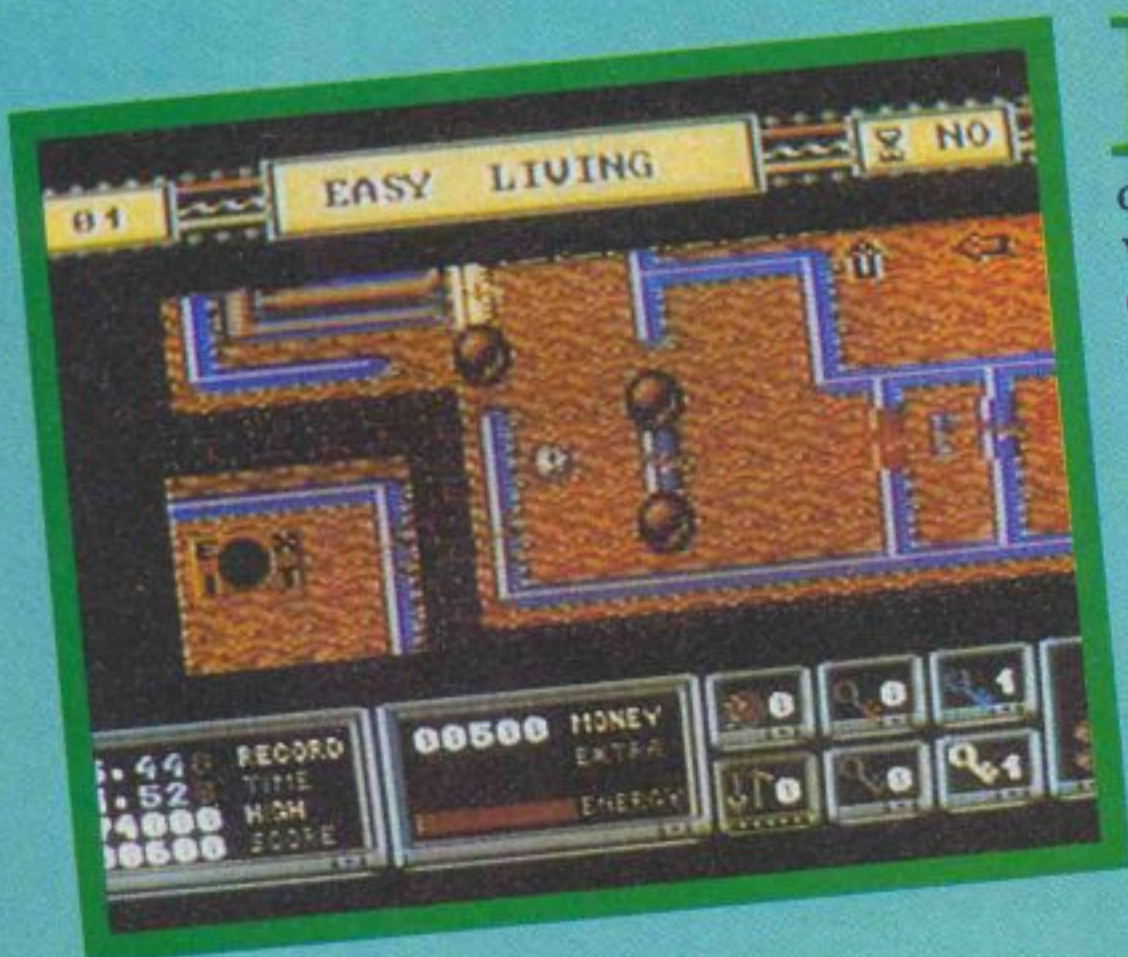
Dunque, tanto per fare qualcosa di innovativo, la solita orda di alieni ha deciso di invadere per l'ennesima volta la terra. Come al solito c'è bisogno del disgraziatissimo volontario che vada a blastare allegramente gli invasori. Il gioco risente di una massiccia dose di anni sulle spalle, anche se tutto sommato continua a rimanere un classico del genere "shotemapparo". Graficamente Denaris si presenta molto bene, mentre il sonoro è di qualità superiore. In poche parole "un classico imperdibile".

GLOBALE 94%

SPHERICAL

Dunque, tanto per fare qualcosa di innovativo un mago-elfo di nome Pulgram ha deciso di portare fuori dal proprio paese una pericolosa sfera dai magici poteri che se esposta sotto l'influsso malefico della barba di Giancarlo ecco che esplode in una miriade di colori tendenti tra il giallo ed il rosso (color fiamma) e che provoca una bruciatura della retina a chi solo prova a guardarla. Siccome in questo discreto platform il vostro compito è quello sopra citato, non mi rimane che augurarvi buona fortuna e ricordarvi che l'unico difetto di questo gioco è che non c'è allegato un paio di occhiali da sole nella confezione... e se guardate le foto capite anche il perché!

GLOBALE 78%

VERSARY

ROCK 'N' ROLL

Dunque, tanto per escogitare qualcosa d'innovativo un vecchio pazzo ha intrappolato il nostro simpatico protagonista in un mega labirintone pieno di tracobbetti ove l'unica via di scampo è riuscire a risolvere certi piccoli enigmi da labirinto che vi faranno incavolare a morte con qualsiasi tipo di oggetto di forma sferica che vi possa capitare a tiro e non solo. Certo che è dura la vita delle palle....

GLOBALE 75%

Se dovessi tracciare un grafico per le valutazioni di ogni singolo gioco di questa compilation quello che ne risulterebbe sarebbe un'elettroencefalogramma di un pazzo con voti che vanno da quello dello strabiliante Denaris (spudorato clone di R-Type) ad un'emerita schifezza come Danger Freak. Comunque a parte il già citato Denaris, Rock 'n' Roll e Spherical, gli altri sono titoli non troppo abbordabili (per la serie basta tradurre il titolo di Space Trash...). Dategli un occhio e pure un braccio, già che ci siete, prima di un'eventualissimo acquisto.

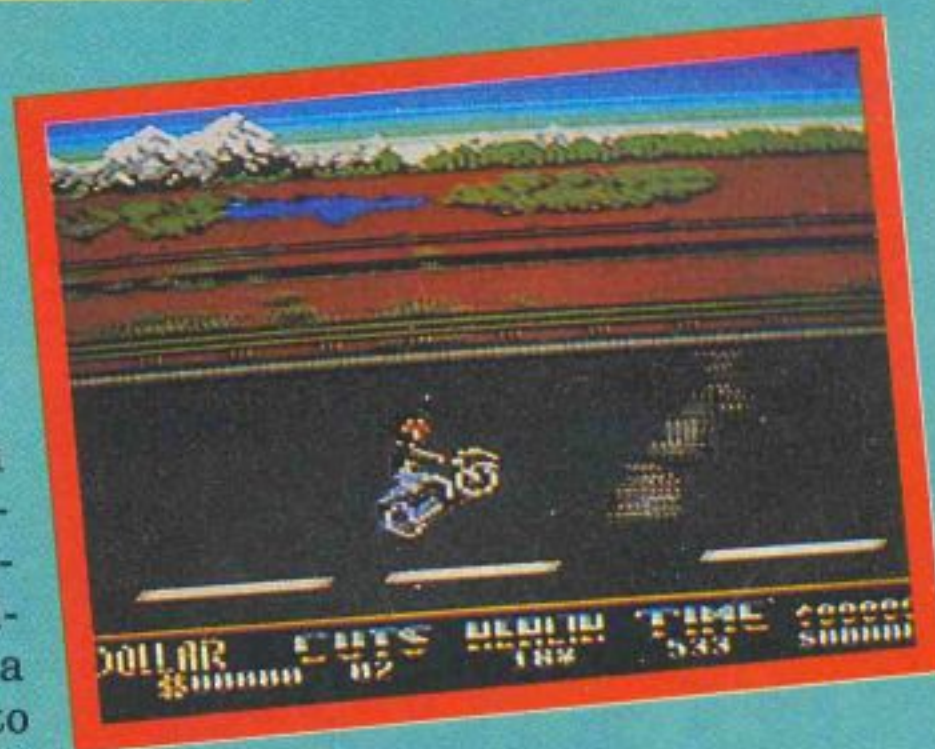
GARRISON

E tanto per clonare qualcosa di innovativo, cloniamo il vecchissimo successo della Atari "Gauntlet". Che volete che vi dica? E' uno shoot'em up con un paio di personaggi che possono andarsene in giro per quelli che risultano essere una copia pseudo ex-tempore dei tracciati sotterranei dell'originaie. Se vi piaceva il vecchissimo sparatutto, potrebbe ancora interessarvi. Comunque non merita più di...

GLOBALE 58%

DANGER FREAK

Dunque, tanto per realizzare qualcosa d'innovativo, i nostri cari amici della Rainbow Arts, hanno ben pensato di appiopparci una simulazione di stuntman. Certamente il lavoro di stuntman non è il più calmo del mondo, essi si fanno sballottare a destra e a sinistra per poche migliaia di lire, rischiando ogni giorno la vita. Il lato positivo di questo gioco, è che potrete fare tutte le insulsate degne di un acrobata, senza mettere in pericolo la vostra incolumità.

GLOBALE 50%

REALM OF THE TROLLS

Tanto per inserire qualcosa di recente nella compilation, ecco lo stravecchio Real of the Trolls. C'è veramente da chiedersi per quale oscuro motivo i disgraziati della Elettronic Arts (casa che vanta numerosi successi) debbano ostinarsi a ficcare tutte in questa compilation le ciofecate più antiche. Non so proprio che dirvi oltre al fatto che RotT rientra in una categoria a parte di platform game con un concept molto particolare e discretamente interessante

GLOBALE 62%

GRAFFITI MAN

Probabilmente questo gioco rappresenta la maggiore attrazione di tutta la compilation. E' l'unico gioco inedito di tutto il gruppo, ma ha scatenato in redazione delle vere e proprie zuffe per decidere quale voto dargli. Un gruppetto lo ha trovato molto divertente, un altro non fa altro che denigrarlo. Molto salomonicamente gli affibbio il voto che vedete in basso e non posso far altro che consigliarvi di non tenere conto della sua presenza per un eventuale acquisto.

GLOBALE 68%

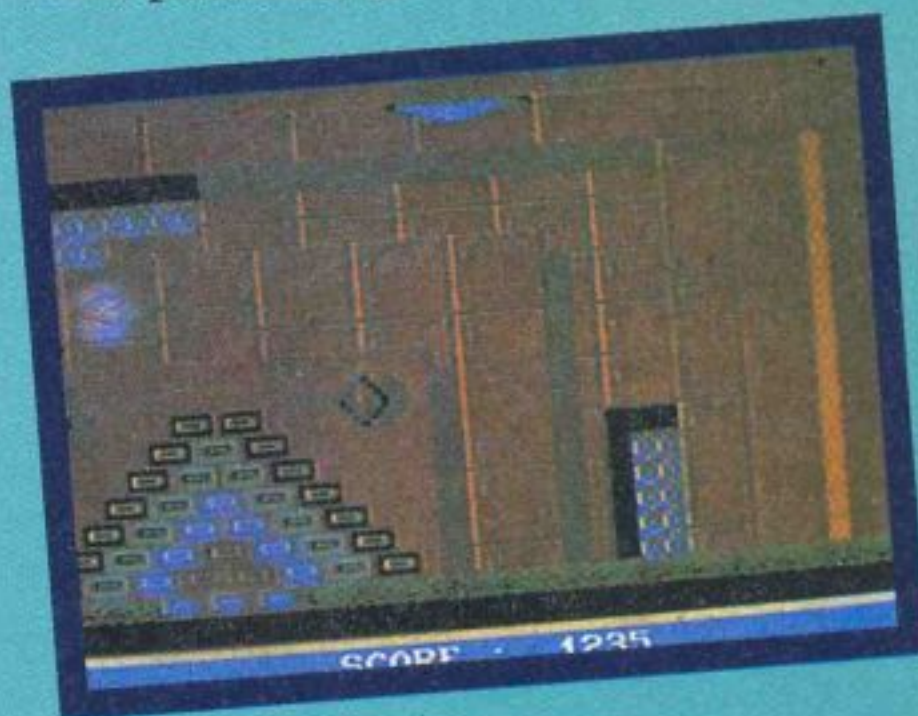
BAD CAT

Dunque, tanto per giocare a qualcosa d'innovativo, si potrebbe fare una integerrima partita a Bad Cat. Quest'anno a Los Angeles si disputano i Giochi Olimpici felini, i partecipanti dovranno cimentarsi molte discipline, quali il percorso minato ad ostacoli, la folle corsa in motocicletta e tante altri eventi. Il gioco, purtroppo, ha un biechissimo metodo di controllo, ed anche se la grafica è decente non può neutralizzare la giocabilità alquanto inesistente. La parola più idonea per definire questo videogioco è "noioso".

GLOBALE 29%

JINKS

Tanto per confezionare un gioco mai visto prima d'ora, Jinks è un altro clone del plurilaureato Arkanoid (o, se vogliamo risalire alle origini, di Breakout). Le varianti constano in un'area di gioco più ampia del solito, con tanto di scrolling della medesima, e di un respingente (la bacchetta in basso) di una forma piuttosto bislacca (piramidale). Per quel che riguarda la giocabilità possiamo di-

re che rappresenta la pecca principale del gioco. Sembra quasi che non si debba far altro che sperare che la palla colpisca il bersaglio giusto.

GLOBALE 52%

Yuppie, finalmente la mia faccina appare con il nome, mi ero stancato di essere il recensore fantasma. Bando alle ciance e vediamo un po' com'è questa compilation. Fra tutti i titoli disponibili, Denaris e Rock'&'Roll (e Spherical dove lo metti??? NdSH) sono i migliori, mentre per gli altri é meglio stendere un velo pietoso. Indubbiamente una raccolta che può offrire molte emozioni, ma anche molta noia.

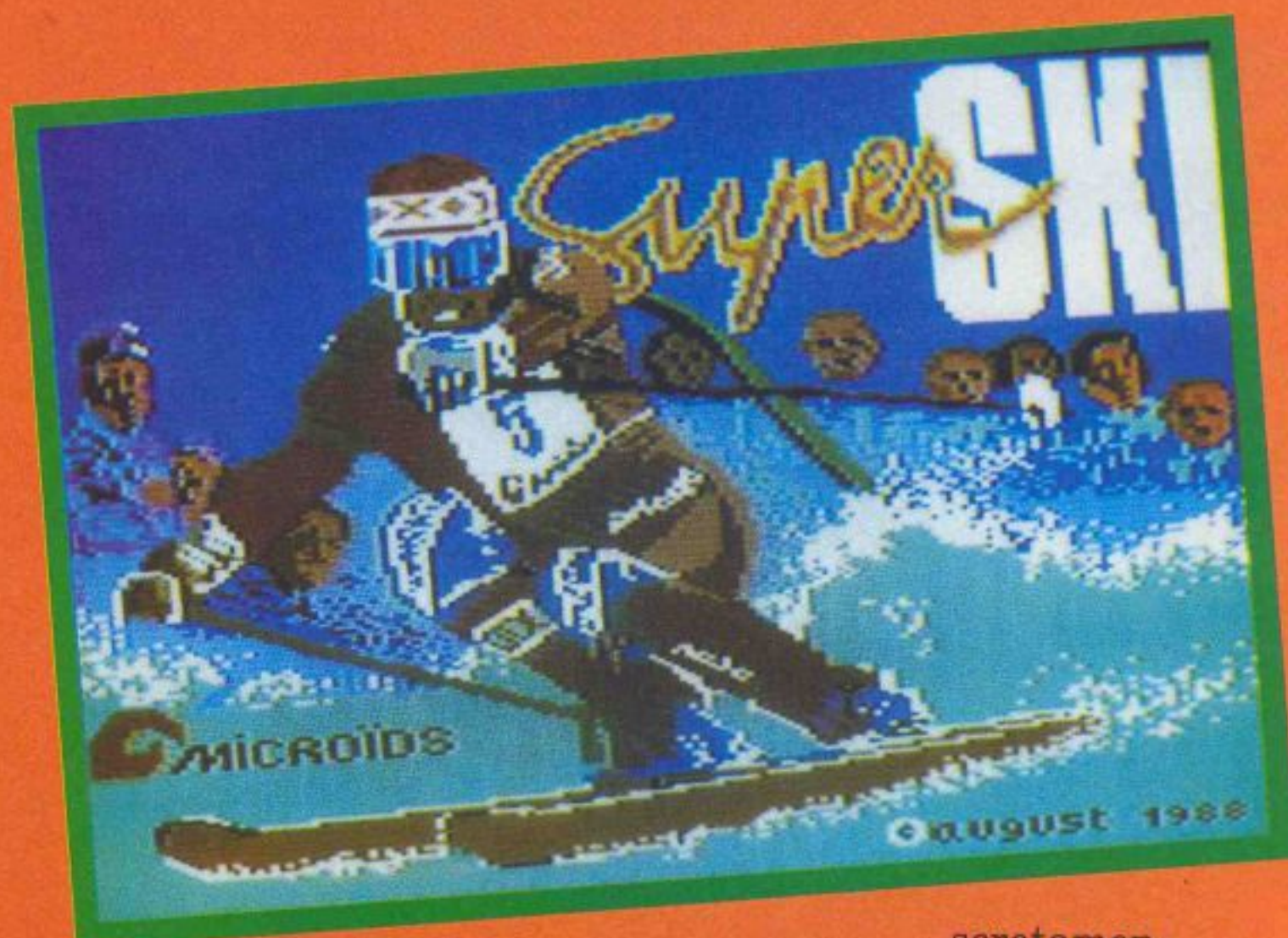
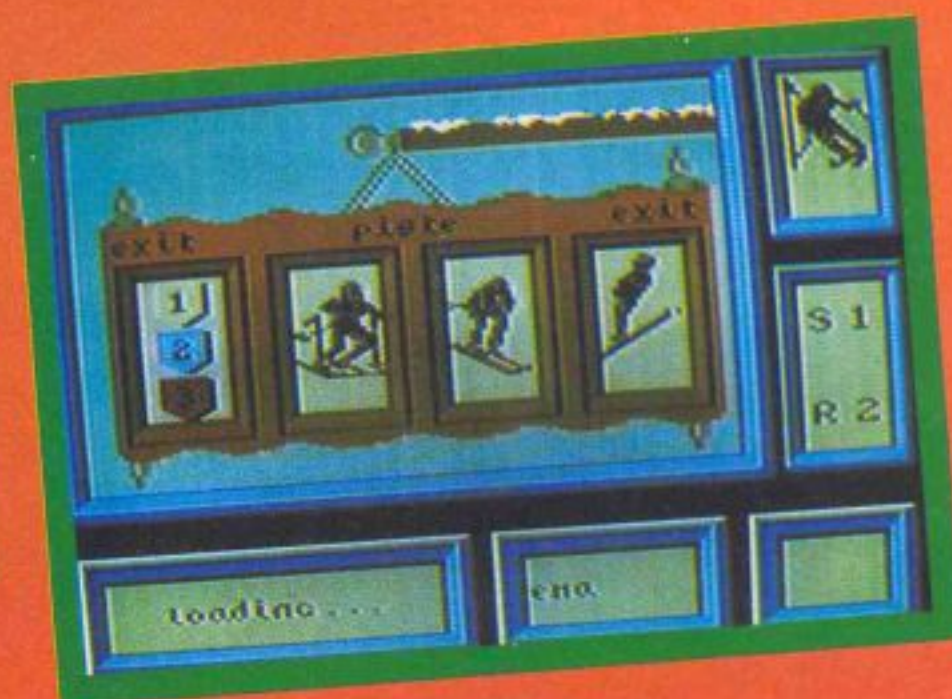
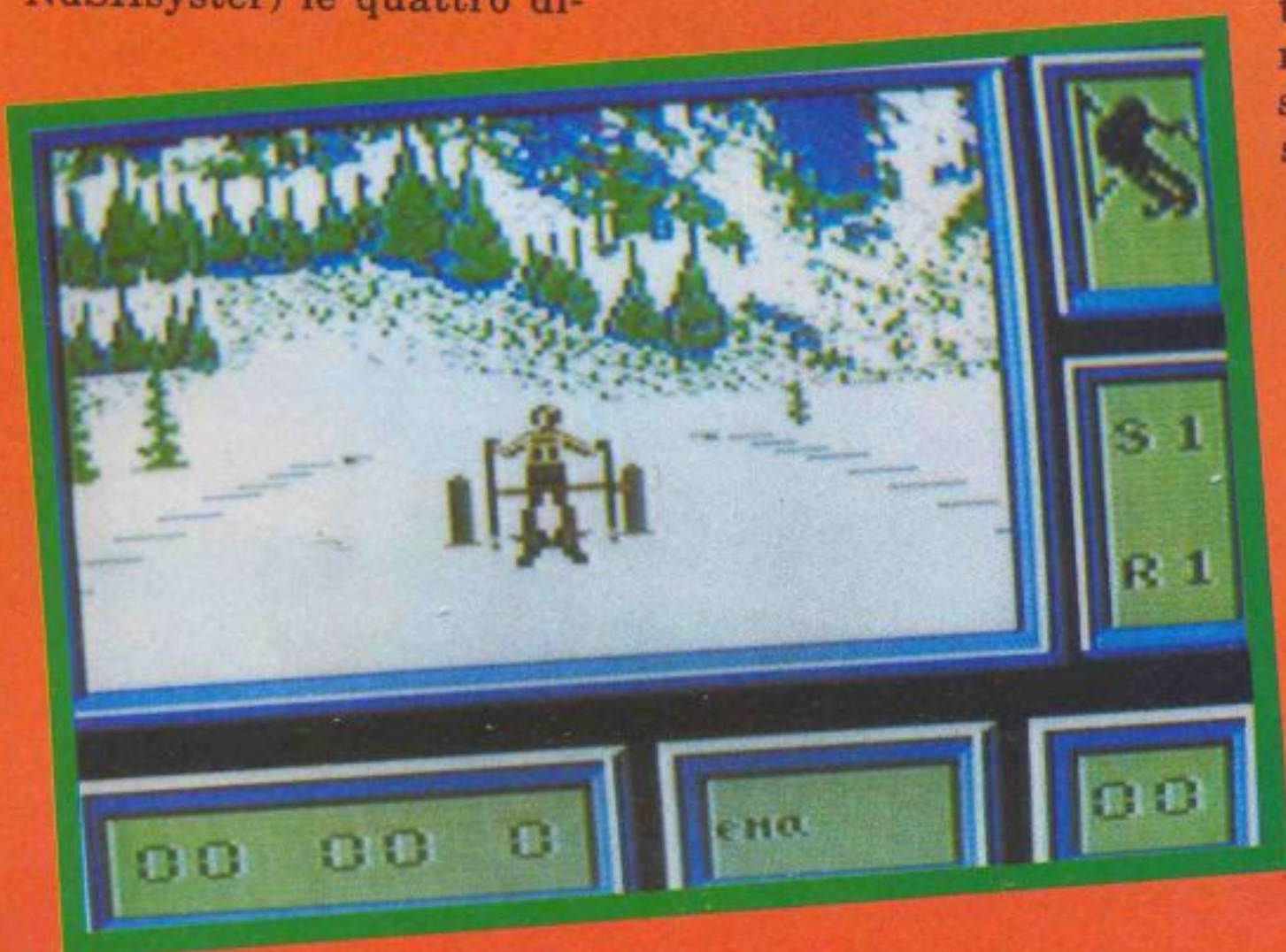
P.B.

METTENDO LE SOMME IN UNO SHAKER A REAZIONE NUCLEARE A FREDDO! 63%

64 UBISOFT cassetta disco

SPORT GA

SUPER SKI

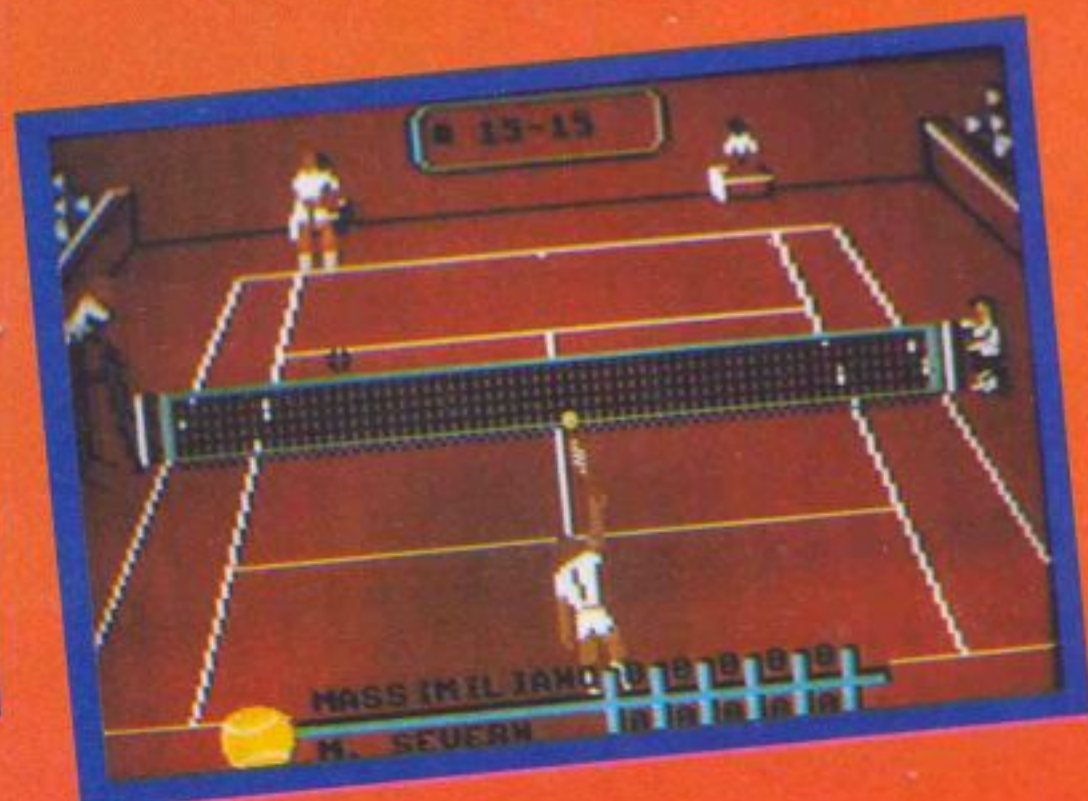
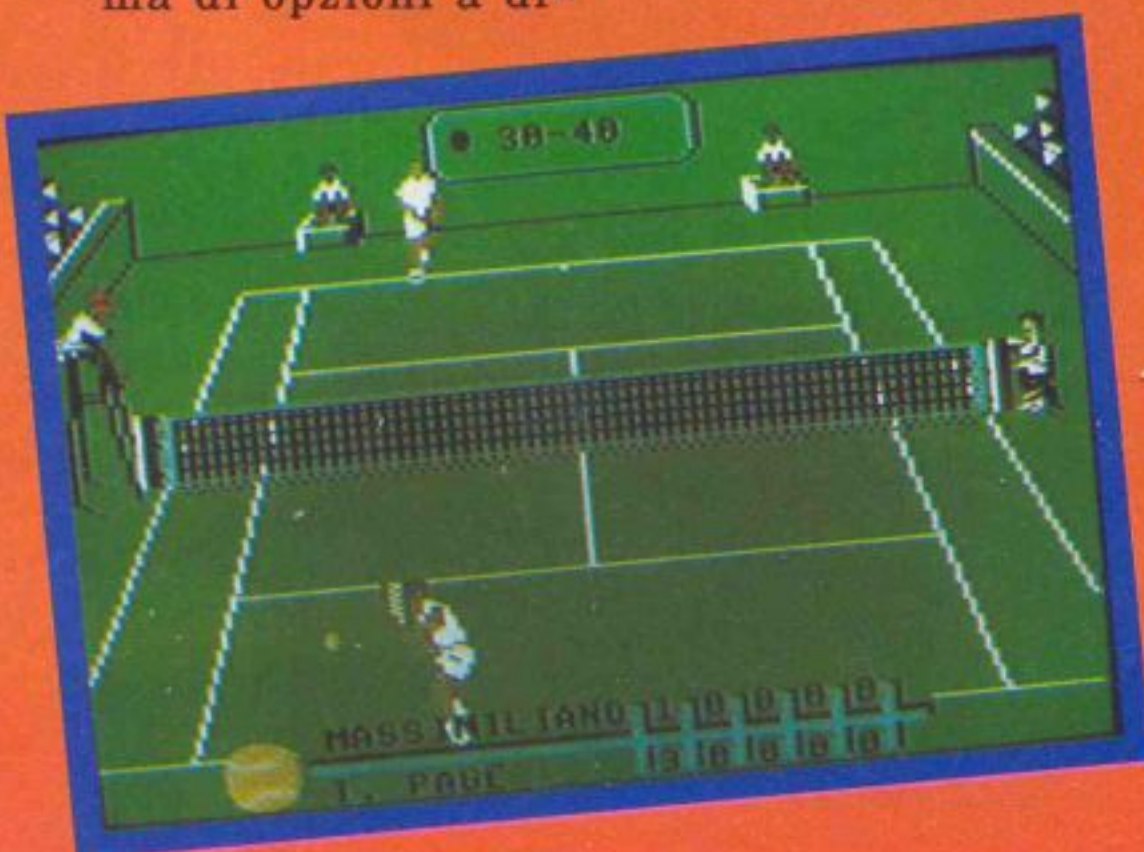
Le Olimpiadi invernali, oramai, sono finite da quasi due mesi e, per noi (inteso come italiani e quindi come squadra italiana che si è presentata in nostra rappresentanza, NdSHsyster) è andata molto bene con quattordici medaglie complessive vinte (almeno credo, se mi ricordo bene... NdSH) contro le sei delle olimpiadi precedenti (sempre se la memoria non mi inganna...). Ricordo ancora come nello slalom gigante sia Debora Compagnoni che Alberto Tomba ci hanno fatto delirare con ben due medaglie d'oro! In questo Super Ski potrete rivivere in prima persona (anche in seconda, in terza, in quarta, ecc NdSHsyster) le quattro discipline più veloci possibili con gli sci ai piedi, escluso naturalmente il chilometro lanciato. Tecnicamente SS è discretamente realizzato con una definizione accettabile ed una buona velocità. Alla prima partita i non più accaniti fans di questo tipo di simulazioni potranno avere qualche problema nel controllare il proprio sciatore, ma è tutta una questione di pratica e poi...

GLOBALE 71%

MES HITS

GREAT COURTS

Anche se non vi potrà interessare molto, vorrei fare un'appunto: non ho mai capito perché se il suo nome originale era Pro Tennis Tour è stato cambiato in Great Courts (invece io non ho capito se a giocare sono uomini o donne, NdSHsyster). Sulle regole di questo gioco non penso di dovermi soffermare visto che tutti

voi, nessuno escluso, avrete assistito almeno una volta ad una partita di tennis in televisione (scusa Manu, ma dove sono le porte? NdSHsyster) (Arrgh! NdSH) e, quindi non mi rimane da dirvi che questa simulazione è molto ben realizzata sia graficamente che per quanto riguarda il sistema di opzioni a disposizione, visto che si può giocare in singolo che in doppio, fare pratica e disputare tutti i principali tornei conosciuti: il Roland Garros, Wimbledon, gli Australia Open, e gli U.S. Open (ovvero quelli del Grande Slam), mentre l'intergalattica Coppa Davis nisba (e quindi chi si voleva rifare facendo vedere a Panatta che non era necessario mandare in campo un Canè quanto mai compromesso dal punto di vista del rendimento fisico se lo può scordare! NdSH). Una buona simulazione, decisamente!

GLOBALE 84%

La prima cosa che
salta all'occhio in
questa raccolta è
la funesta presen-
za di Hard Drivin'.
Una volta superato
lo shock, però, non
potrete evitare di no-
tare che gli altri giochi
che la compilation offre non sono per nulla
malvagi. Super Ski è un gioco che accalappia
piuttosto facilmente a causa dell'immediatezza
del suo sistema di gioco. Great Court Tennis è
stato riconosciuto universalmente come la mi-
gliore simulazione tennistica con visione da
fondocampo e, secondo me, a piena ragione.
Infine c'è il singolare MGPJMA. Ricordo che ai
tempi della sua pubblicazione come titolo ine-
dito aveva messo molto in difficoltà i recensori
che se ne erano occupati. Nessuno lo reputò
un capolavoro, ma tutti erano concordi sul fat-
to che fosse dannatamente divertente da gioca-
re. Concludendo non posso fare altro che rac-
comandarvi di pensare un po' a cosa abbiamo
detto e poi decidere dell'eventuale acquisto. Io,
comunque, la comprerei.

MASTER GRAND PRIX JORGE MARTINEZ 'ASPAR'

Ecco qua! Giusto giusto per completare questa compilation! MGPJMA è chiaramente un simulatore(?) di Motomondiale in quanto chi non conosce il mitico ed unico Jorge Martinez? Ok! OK! Non era poi così ovvio come se avessi nominato Kevin Schanz o Raney, ma sapete com'è la mia cultura è infinita...(modesto! NdSHsyster). Comunque, il gioco è discretamente, insufficientemente, ottimamente, schifidamente bello e vale veramente la pena di dargli un'occhiata prima di comprarlo, in quanto: la grafica per quanto piccola è ben realizza, le opzioni sono quelle giuste, bug vistosi non ce ne sono e la giocabilità è decisamente su dei buoni livelli. L'unica cosa che mi ha messo un po' a disagio è che il metodo di controllo non è più il classico gira a destra e vai in senso orario o gira a sinistra e vai verso l'antiorario, ma è quello che dovrebbe essere il più naturale di tutti, ovvero il "punta il joy e segui la direzione che hai indicato". A me è risultato veramente scomodo e ci ho messo un po' di tempo prima di farci la mano, tuttavia non mi sembra un grosso problema...

GLOBALE 78%

HARD DRIVIN'

Arrgh! Due volte in un mese, non è possibile! Per la serie, come ha fatto il mio televisore a diventare un monitor monocromatico a fosfori verdi? Bho!? (Avrà dimenticato inserito il modulatore Spectrum? NdNuke) (No! Ti assicuro che deve essere colpa della Domark, NdSHsyster). Dunque la trama deve essere già nell'altra recensione, la versione budget, e quindi non ho la più pallida idea di cosa dirvi, se non che la realizzazione è alquanto scadente, sia graficamente che dal punto di vista della giocabilità. Il controllo è molto scomodo almeno quanto la risposta dei comandi. Per essere obiettivi bisogna dire che c'è una buona velocità di routine, ma il tutto risulta molto confusionario a causa della pessima grafica. A mio parere sarebbe meglio che lo lasciaste perdere, poi fate voi... (sottoscrivo, visto che alla prima curva mi sono impalata, NdSHsyster) (non ti preoccupare, non sei la sola, Ndi molti).

GLOBALE 47%

TIRANDO LE SOMME PER IL COLLO

Tra i quattro bisogna dire che solo Hard Drivin' non raggiunge la sufficienza, ok! secondo me, questa compilation può piacere solo agli ultramegaappassionati di sport e affini, ma ha veramente un titolo di rilievo che dimostra che anche il sessantaquattro può molto se ben sfruttato, e questo titolo è Great Courts. Gli altri due (Super Ski e MGPJMA) sono entrambi di discreta fatture e la differenza di valutazione sta nel fatto che ho ritenuto il secondo più immediato e giocabile del primo, ma può essere una questione relativa ai gusti di ogni singolo. A voi la scelta.

GLOBALONE: 70%

BAOH RA

(Baoh il

Antefatto: era una giornata buia e tempestosa (non sto scherzando), pioveva che Odino la mandava. Quando finalmente, dopo essermi bagnato come pochi causa ombrello seriamente danneggiato dalle raffiche di vento, riuscii a varcare la porta della redazione.

Avevo lo strano presentimento che qualcosa di spiacevole stava per accadermi. Di colpo, non appena vidi Giancarlo nervoso come non mai, il presentimento si trasformò in certezza.
Mi avvicinai con cautela alla creatura, la quale con apparente calma mi disse:" Bene Giovanni è arrivato del materiale da recensire." Tirai un respiro di sollievo, ma fui smentito, poiché Giancarlo beffardamente aggiunse:"Da recensire entro... (Panico) ADESSO... (Disperazione totale)".

Si trattava della bellezza di quattro budget e una compilation, che per fortuna riuscii a dirottare verso Shin ed Elo. Purtroppo non era stata detta l'ultima parola. Giancarlo che stava comodamente seduto davanti al Macintosh a rileggere recensioni, se ne uscì con un'altra delle sue:" Ah! Nuke tanto che ci sei, perché non mi scrivi anche un paio di pagine su quel bellissimo BAOH che mi hai fatto vedere l'altro giorno?"
Per fortuna riuscii a strappare un giorno di tempo al sadico caporedattore, e ora eccomi qua alle due di notte, a scrivere come un forsennato, poiché domani mattina dovrò consegnare questo benedetto articolo.
Benvenuti lettori, in questa rubrica che ha la pretesa di diventare fissa.

Visto il grande successo che stanno riscuotendo gli OAV (Original Anime Video) giapponesi in Italia, noi di Zzap! abbiamo ben pensato di non rimanere indifferenti ad un fenomeno di tali dimensioni (anche perché è da due settimane che continuo ad assillare Giancarlo con questa storia), e di adeguarci pubblicando ogni mese (si spera) uno speciale sulle ultime videoproduzioni Giapponesi disponibili sul mercato italiano.
Questo primo articolo, parlerà di uno dei più famosi

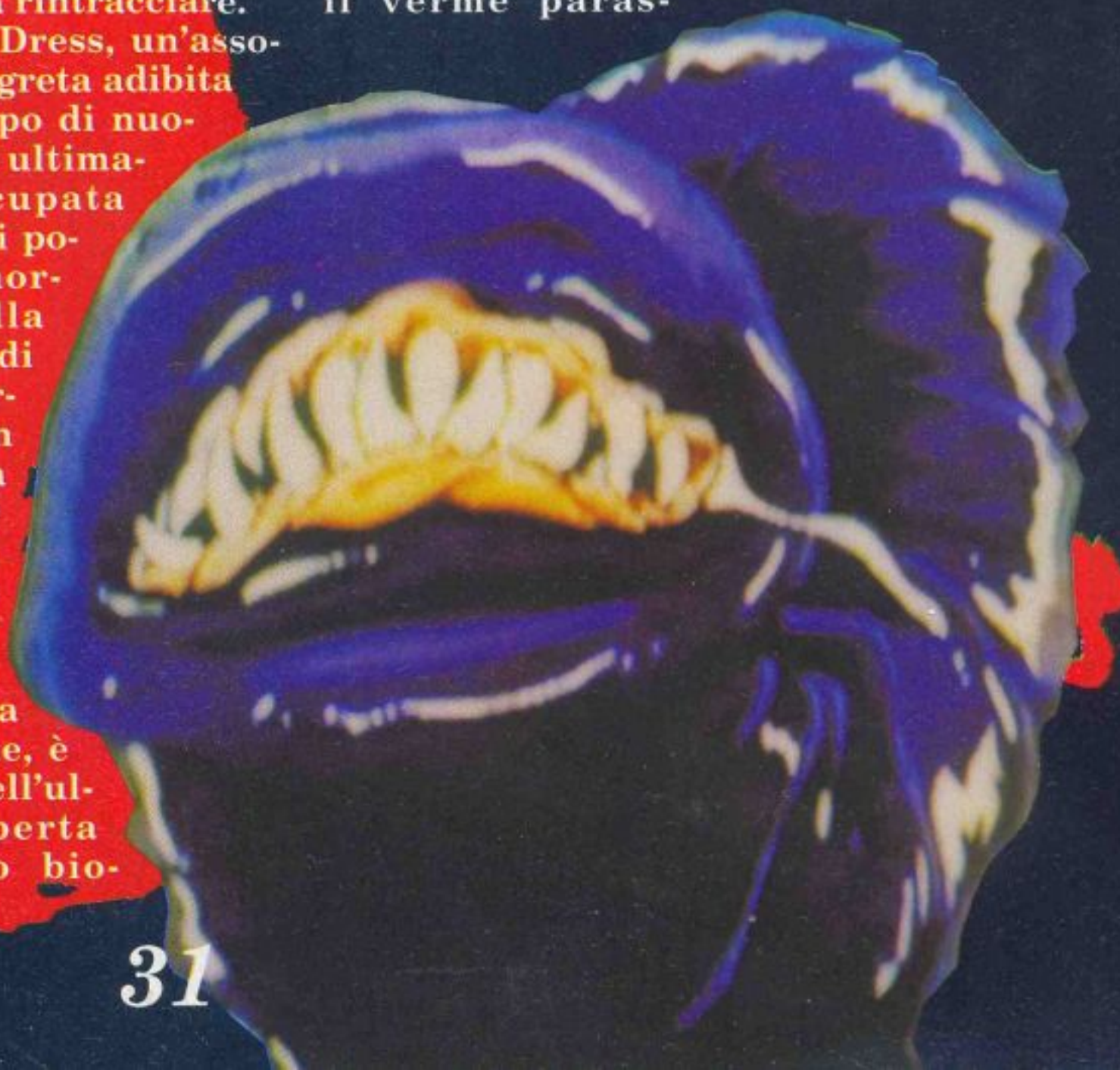
OAV "Nipponici", Ovvero il Baoh.
Come accennato in precedenza, l'acronimo OAV sta per Original Anime Video, cioè

AIHOOSHA
(visitatore)

quelli che noi in Italia ci ostiniamo a chiamare con il nome di "cartoni animati"; titolo, a

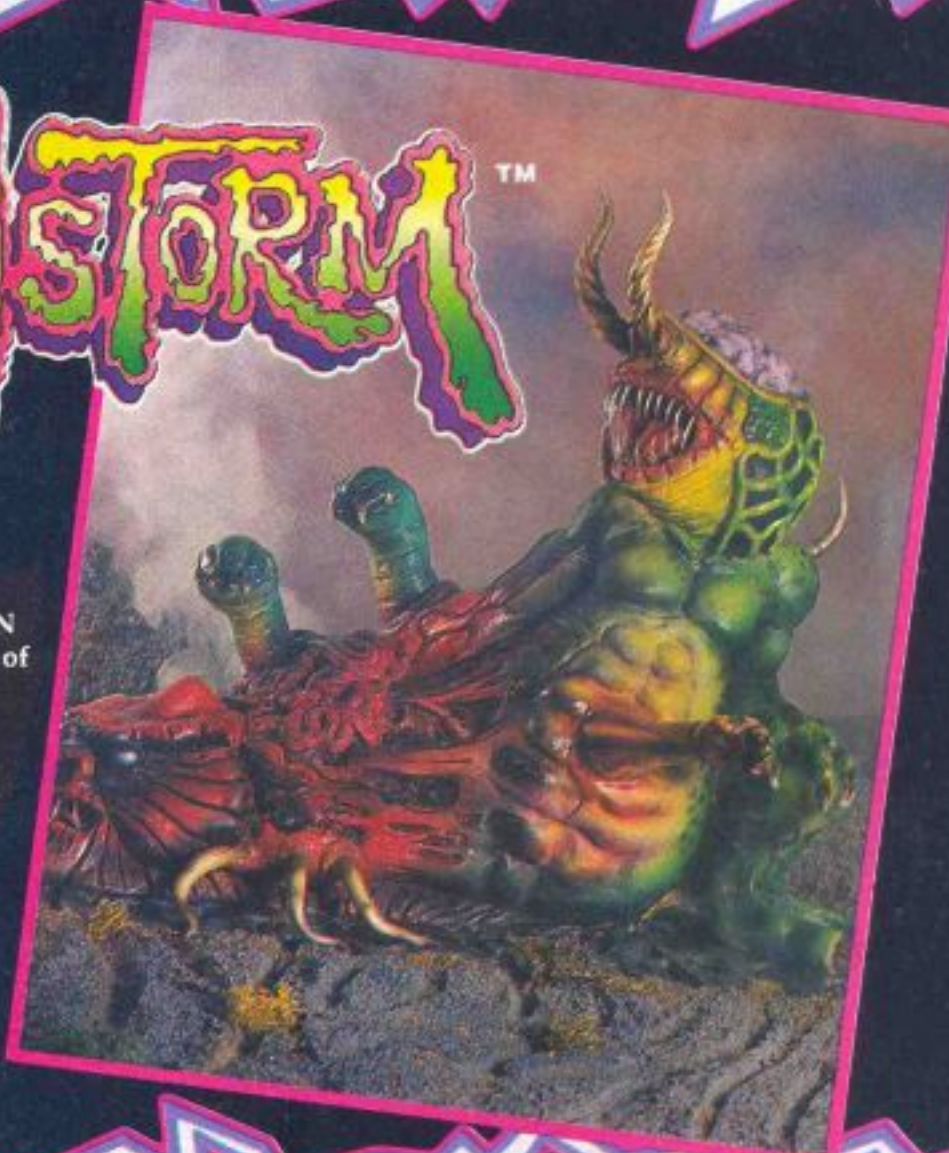
mio avviso, degradante. Dovete sapere che tra cartoni animati (quelli di Hanna & Barbera) e gli OAV (Baoh, Venus Wars, Akira...) esistono delle profonde differenze. Mentre i primi non hanno alcuna pretesa di emergere dal colossale mucchio di materiale diretto al sollazzo dei bambini (sebbene alcuni siano piuttosto meritevoli di svariate lodi), i secondi rappresentano delle vere e proprie opere d'arte al pari di alcune produzioni cinematografiche (non per nulla sono anche conosciute con il nome di film d'animazione). Le prime cose che saltano immediatamente all'occhio guardando un OAV sono lo stile e la qualità grafica, che sono entrambe di livello decisamente superiore alla media. Del resto non dimentichiamoci del fatto che anche i "film" di Walt Disney sono degli OAV.
Comunque bandiamo le ciance e iniziamo a parlare del soggetto della nostra recensione.
Il film trae ispirazione dall'omonima serie di fumetti, disegnata dal bravissimo Hirohiko Araki, autore di ben altri capolavori come Armed Poker, che purtroppo risultano ancora sconosciuti a noi occidentali.
Ora grazie alla Yamato Video possiamo anche noi, italiani medi, deliziarci nel guardare queste produzioni che solo alcuni anni fà erano impossibili da rintracciare.
Il Gruppo Dress, un'associazione segreta adibita allo sviluppo di nuove armi, è ultimamente occupata in studi sui poteri paranormali e alla creazione di una Bio-Armatura, un armatura vivente praticamente invincibile.
Baoh, un parassita vermiforme, è il nome dell'ultima scoperta nel campo bio-militare sperimentata dal suddetto gruppo, e due ragazzi orfani, Iku-

roo Hashikawa e la giovanissima Sumire, diventeranno loro malgrado i protagonisti di questa storia.
Ikuroo rimane vittima di un "incidente" stradale e, un po' come accade nella sigla d'apertura dei telefilm dell'uomo da 6 milioni di dollari, viene recuperato dal Gruppo Dress che lo curerà impiantandogli il verme paras-

siforme Baoh. Sumire, invece, ha come unica colpa quella di possedere poteri ESP e di risultare, quindi, un esemplare da laboratorio molto interessante da studiare, motivo per il quale viene tenuta segregata nel centro ricerche dei cattivoni.
Durante un tentativo di fuga della piccola Sumire, tra

l'altro riuscito, i due si incontrano dando luogo ad una serie di rocambolesche quanto dannose avventure; la situazione comincia a farsi pesante e gli eventi a precipitare.
Ikuroo riesce, tramite i poteri indottigli dal suo grazioso ospite cerebrale, a fuggire dal centro e il capo del gruppo ne ordina l'uccisione a ogni costo onde evitare che il parassita possa espandersi liberamente per la Terra. Non mancano, da questo momento in poi, scontri altamente distruttivi tra esseri superpotenti e scene con abbondanza di sangue e violenza Giapponese (quella tipica della serie di Ken Shiro, per intenderci).
Naturalmente alla fine del film muoiono tutti e palesemente l'assassino è il maggiordomo (scherzavo!).
Carino l'animale che Sumire porta con sé, anche se qui in redazione non siamo ancora riusciti a classificarlo in alcuna razza animale, e la qualità dei disegni è davvero notevole, rispecchiando a pieno le ultime tendenze grafiche nipponiche.
Il modo con cui sono stati disegnati i personaggi è veramente impeccabile. Immancabili i classicissimi riflessi sui capelli.
Una delle caratteristiche basilari che salta subito all'occhio di questo "film", è la cura con la quale sono state realizzate le animazioni, fluidissime e dannatamente fedeli alla realtà (per quanto possa esserlo l'animare un attacco di onde molecolari).
La storia, indubbiamente, è ben realizzata, e l'unico particola<re che ci ha lasciati un po' perplessi è il colore troppo rosso del sangue.
Senza dubbio un enorme passo in avanti per chi è abituato a guardare i "cartoni" alla tv. Un OAV consigliato a tutti gli appassionati del genere e a tutti quelli che vogliono avvicinarsi al genere.

ORIGINALMENTE

Titolo originale:
Baoh Raihosha (Baoh il visitatore)
Autore: Hirohiko Araki
Storyboard e supervisione:
Nagayuki Toriumi
Sceneggiatura: Kenji Terada
Character design e direzione dell'animazione: Michi Sanaba
Regia: Hiroyuki Yokoyama
Animazione: Studio Pierrot
Durata: 50 minuti
Anno di produzione: 1989
Produzione: Toho Video Co., Ltd.
Copyryghts:
1984 Hiroiko Araki/Shueisha
1989 Toho Video
1991 Yamato S.r.l

ACH
OR
OLD
WER
MEGA TWINS
TM
MEGA TWINS™ © 1991
CAPCOM USA, INC.
All rights reserved.
CAPCOM ® is a registered
trademark of Capcom
USA, Inc.
CAPCOM USA
ALIEN STORM
TM
© 1990, 1991 SEGA™.
All rights reserved. ALIEN
STORM™ is a trademark of
SEGA ENTERPRISES
LIMITED. SEGA™ is a
trademark of SEGA
ENTERPRISES LIMITED.
SEGA ARCADE HITS
BONANZA BROS.
TM
I'M ROBO, WHO THE HELL ARE YOU?!!
I'M MOBO, WHO THE HELL ARE YOU?!!
© 1990, 1991 SEGA ™.
All rights reserved.
BONANZA BROS™ is a
trademark of SEGA
ENTERPRISES LIMITED.
SEGA™ is a trademark of
SEGA ENTERPRISES
LIMITED.
SEGA ARCADE HITS
GOLD
Gli screenshots hanno come unico scopo quello di illustrare il gioco e non la
grafica, la quale varia sensibilmente sui vari formati.

...Ovvero il grido più struggente che un patito di Puzzle può generare nel scoprire, dopo aver posizionato su un'area di dodici metri quadrati dai tre ai quattro mila tasselli in sei mesi di arduo lavoro, che un fatidico, malefico e mefistofelico pezzetto è andato perso. La reazione a questa inquietante scoperta può essere di vari tipi: alcuni organizzano vere e proprie ricerche speleologiche negli antri più oscuri della casa, là dove il battitappeto non è mai arrivato prima; altri presi dalla disperazione sono arrivati a dar fuoco o persino a mangiarsi uno ad uno sette etti di tasselli solo per venire a scoprire il giorno dopo che il "caro" fratellino aveva nascosto l'ultimo pezzo per accaparrarsi così l'onore di finire il Puzzle; qualcuno arriva anche a ricomprare una nuova scatola (si conoscono esemplari particolarmente disordinati che sono arrivati addirittura a comprarne quattro), altri ancora arrivano alla falsificazione dei pezzi stessi con tanto di pennarelli, acquerelli e tavolozza, ma sicuramente i più diabolici e pericolosi di tutti sono quelli che con aria innocente prestano la scatola ad un amico con un gran sorriso e la fatidica frase: "Io non sono riuscito a finirlo, provaci tu e... Mi raccomando, sta attento a non perdere nessun pezzo!". Comunque vada a finire, tutti questi puzzlomani sono generalmente spinti a torturarsi per ore ed ore davanti a centinaia di tasselli (che sembrano non coincidere mai l'uno con l'altro) per il semplice piacere di passare un paio d'ore con la testa fuori dagli innumerevoli problemi che la vita quotidiana ci presenta, lontani dalla mortale passeggiata di mezzanotte col cane, dal terrorizzante compito di mate di tre ore del giorno dopo o dall'estenuanti attese che domani dovranno affrontare per riuscire a farsi rilasciare il certificato di nascita dal comune. Logicamente i passatempi che l'uomo ha inventato lungo il corso dei secoli sono praticamente innumerevoli, dagli scacchi e dalle carte fino allo stesso computer, che tutto sommato può essere considerato il divertimento moderno più diffuso e più versatile mai prodotto dalla mente umana; comunque per tornare al nocciolo di questo articolo (che anche questa volta ha un po' deragliato dalla retta via), vediamo di "zoommare" la nostra attenzione su quei videogiochi che appartengono al genere comunemente denominato Puzzle. Voi ora potreste chiedermi:

ACCIDENTI, QUI N

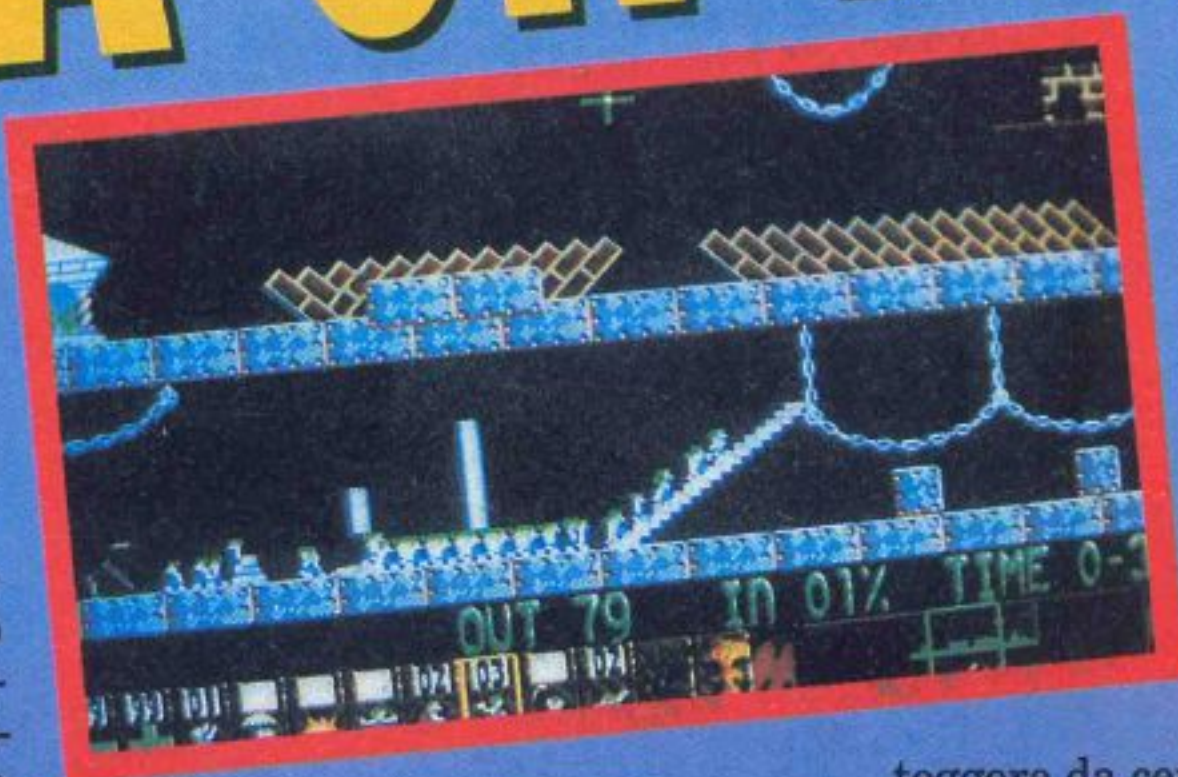
MA CHE COS'E' UN PUZZLE GAME?

Beh, come spesso accade, è arduo dare una definizione precisa ad un gruppo che, seppure non molto vasto, è formato da giochi solitamente molto differenti uno dall'altro: in via di massima sono

prodotti in cui dovrete sfruttare le vostre abilità di ragionamento, di logica e di memoria sotto la costante ed incessante pressione del fluente e sempre più esiguo limite di tempo in cui riuscire a portare a termine un determinato scopo, da quello più stupido come eliminare intere linee di schermo a quello ancora più stupido di togliere di mezzo

...ANCA UN PEZZO!

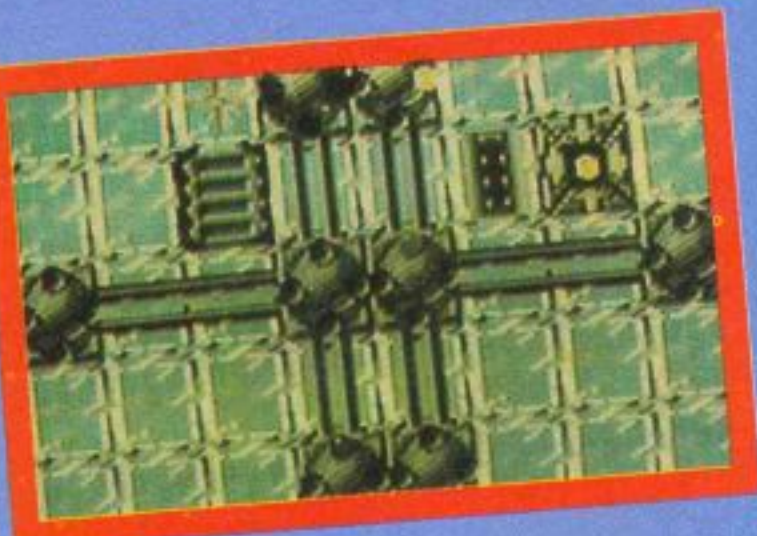
le mattonelle uguali. Sulla paurosa futilità di queste operazioni non mi soffermerò neanche (soprattutto tenendo conto dei milioni di mondi che devono essere salvati da orde di famelici alieni, da maghi chaotic-evil e da legioni di crudeli mercenari), però il piacere che si prova a provare le proprie abilità al prossimo (sembra uno sciogli-lingua!) è indubbiamente fonte di divertimento per la mente malsana di centinaia di videogiocatori incalliti. Il perché e il percome lo lascerò a Freud e ai suoi discepoli psicologi (nonché psicopatici), e io mi limiterò solo ad esporvi i principali rami attraverso cui questo strano genere di giochi si è sviluppato.

... EPPURE ERA DA QUESTE PARTI!

Aaaaarrgh, mi sto riferendo ai terribili e torturanti giochi di memoria! Sicuramente ve ne verranno in mente a centinaia nascosti sotto i nomi più bizzarri ed innocenti, ma comunque il concetto rimane sempre ed orrendamente lo stesso: trovare le coppie giuste. E' scientificamente provato da test clinici che il cervello umano dopo non più di trenta minuti impegnato in questo genere di "divertimento" inizia a perdere contatti con la realtà che lo circonda: ho visto persone così mal ridotte che con solo sei tasselli rimasti non sono riusciti a risolvere il gioco prima di tre quarti d'ora (e ciò è da imputare solo al calcolo delle probabilità). E' atroce, è famelico, è paranoico! Le tessere uguali realmente non esistono, ciò è solo un mito inventato dai programmatori per torturarvi più a lungo, ed anche se esistessero è provato che quella che stai cercando si muove costantemente di un moto migratorio circolare uniforme in modo da trovarsi sempre in un punto segreto ed imperscrutabile che soltanto un intervento divino può mettere alla luce. Le perverse case editrici per cercare di insinuare uno stimolo nella nostra barriera psichica di auto-protezione (che ci dovrebbe proteggere da certi atti di autolesionismo), hanno introdotto i "programmi maniacali": infatti dietro alle infinite carte, tasselli, tegole, biscotti o cos'altro sia, i programmatori ci hanno messo ormai di tutto. Così mentre perdiamo due anni di vita cercando di formare tutte le coppie possibili, spuntano attraverso le poche fessure gambe, braccia ed altre parvenze femminili, ma si è arrivati persino a vedere i capelli di De Michelis o il naso di Pippo Baudo (La perversione non ha limiti!). Il mio giudizio particolarmente negativo su questo campo (li

piccolo, li odio ora e da grande mi batterò per ottenere l'approvazione di una legge che li abolisca), è comunque salvato dal decoro di migliaia di anni di meditazione orientale che ha alla fine generato giochi storici come Shangai, in cui sembra intervenire oltre al caso e la memoria, anche un certo livello di logica razionale per evitare di rimanere incastrati a metà fatica.

ORCA L'OCA, NON S' INCASTRA

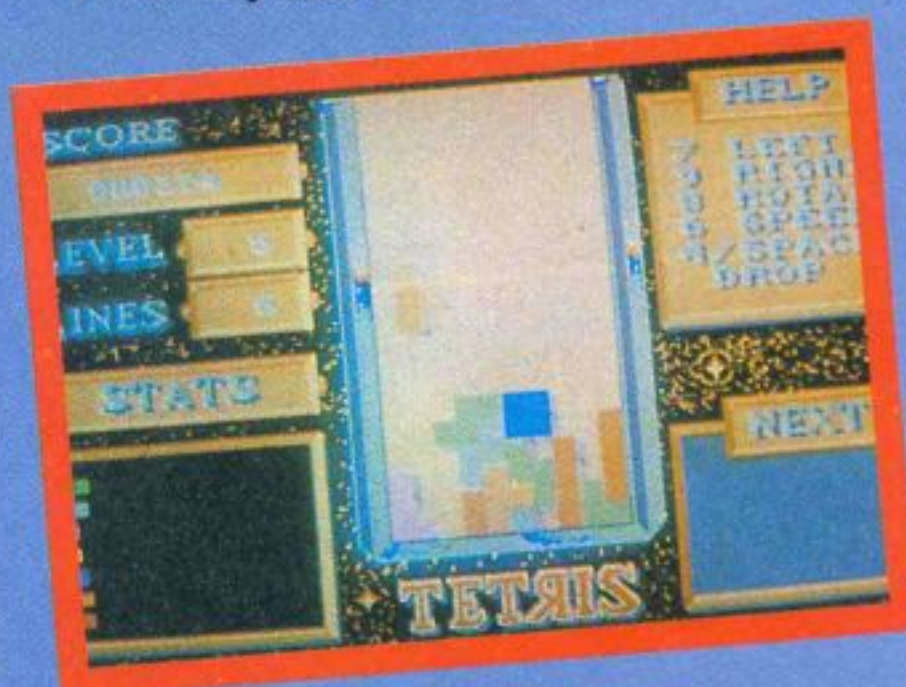
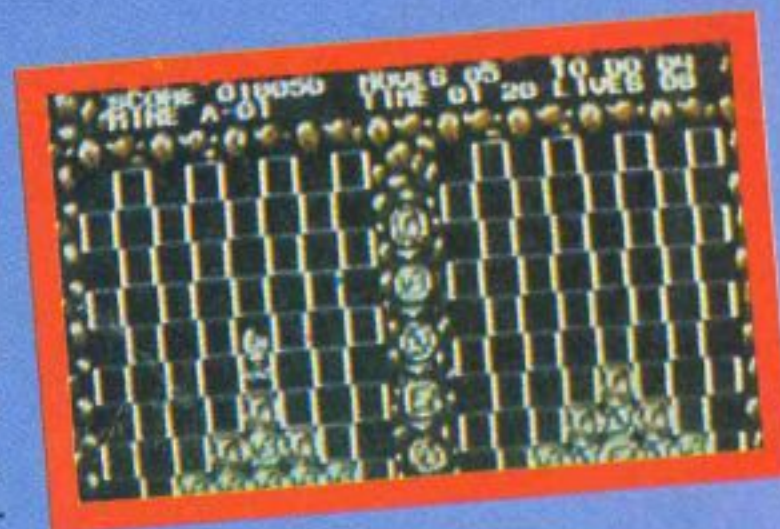
Ovvero tutti quei giochi dove dovete utilizzare il pezzo giusto nel punto giusto, normalmente spostandone altri settecentotrentasei. Non ce ne sono molti appartenenti a questa branca, ma comunque rappresentano sicuramente i prodot-

ti più positivi di questo genere particolarmente inusuale; un esempio tipico è il ben fatto Click Clack, dove dovete posizionare una serie di ruote dentate per formare una lunga serie di ingranaggi collegati tra di loro attraverso tutto lo schermo. Altri esemplari facenti parte di questa sub-classe sono tutti quelli che si basano sul concetto base del gioco del quindici (quello in cui dovete spostare dei blocchi sfruttando l'unico spazio vuoto presente, in modo da ottenere una serie di numeri o un'immagine): benché non molto diffusi singolarmente, ne troviamo parecchi esempi durante alcune scene di giochi multi-livello (tipici della Ocean) come Terminator II, normalmente per dare la possibilità al povero giocatore di guadagnate punti extra o di ricaricarsi di energia.

IL TRIONFO DI TETRIS

Super giocato, super ammirato e super scopiazzato, Tetris è a buon grado l'esempio tipico del Puzzle Game: concetto semplicissimo, scarso utilizzo del joystick, generale ripetitività del sistema di gioco e frenetica azione che necessita di nervi saldi e freddi per riuscire a non farsi fregare. Credo che tutti voi cari lettori abbiate giocato o almeno visto giocare una volta questo gioco, per cui eviterò di parlarvene: quello che invece voglio mettere in luce è lo strepitoso successo che l'idea tanto semplice del "eliminazione dei simili vicini" o "della linea completa" ha generato. I cloni che si basano su questo procedimento sono ormai senza numero: abbiamo Columns, Dr. Mario, Hat-tris, Twin-tris, Double-tris, 3D-tris, Cosaltronesò-tris e tanti altri, tutti differenziati l'uno dall'altro per particolari così piccoli e futili che a buon ragione li posso definire tutti uguali. Il motivo per cui non è avvenuta una vera e propria evoluzione, come nel caso di altri giochi in cui i successori presentano modifiche spesso molto larghe, è che Tetris è divertente per quello che è, e ormai i programmatori dovrebbero capire che a nessuno importa se invece di blocchi abbiamo gemme, cappelli, pillole, pesci, pizze o dizionari (?!?) e che è necessario tirare fuori un'altra super idea completamente innovativa per avere successo nel quasi sazio mercato dei computer (un esempio per tutti, il grandioso Lemmings).

E INFINE...

Ogni Puzzle Game si basa su un proprio concetto, su un'idea di come rendere difficile la vita al giocatore, per cui ognuno di questi potrebbe essere il capostipite di una categoria a se stante. Per evitare di scrivere un poema omerico e per finire l'appello dei più importanti giochi di questo genere, credo che mi tocchi parlare solo del gruppo Logical. Quest'ultimo è basato su un concetto piuttosto innovativo, in cui dovete controllare un'infinità di palline colorate e sistemarle attentamente su delle speciali manopole per farle esplodere. Per quanto possa sembrare semplice (ed effettivamente lo è all'inizio), il gioco è reso sempre più arduo attraverso l'aggiunta di nuovi e pericolosi inconvenienti di percorso, fino a sfiorare l'impossibilità (comunque credo che lo sappiate meglio di me visto che la recensione è comparsa ben due volte tra queste pagine (qualcuno ha detto che è stata colpa di un virus); si sa, nessun uomo è perfetto (immaginatevi perciò Giancarlo! (Ehm, intendevo dire che te sei più perfetto degli altri...))). Questo genere di Puzzle, che diventano più difficili man mano che si va avanti, sono quelli che possiedono la longevità più elevata e che divertono per mesi e mesi. Sotto questo punto di vista possiamo così comparare Bombuzal allo stesso Logical (anche se per tutto il resto sono praticamente incongruenti), e, con un po' di timore, spero che il prossimo Puzzle che vedrò non avrà ne oggetti che cadono, ne pezzi da togliere...

Luca Reynaud

Leggiucchievolissimi amici,

Di questo passo ci toccherà copiare pari pari gli editoriali del nostro collega Ricki che da un po' di tempo a questa parte si lamenta della leggibilità della sua rubrica: la posta. Fortunatamente non siamo ancora a questo punto, eppure le scelte cromatiche che avvolgevano i nostri ultimi editoriali avranno mandato sicuramente qualcuno dall'oculista (no, non abbiamo percentuali sui guadagni delle vendite di occhiali da vista, ma se continua così...). Stiamo quindi pensando seriamente di imporre agli impaginatori l'uso di un box anche per la nostra introduzione (magari con uno stile leggermente diverso, giusto per non confonderlo con gli altri), il tutto naturalmente a vostro beneficio. Sempre a proposito di problemi, vorrei far notare che alcuni lettori distratti ci spediscono a volte trucchi o soluzioni dimenticandosi di specificare a quale gioco si riferiscano e di conseguenza impedendoci di premiare le loro fatiche con la pubblicazione. Questo mese, ad esempio, è saltata fuori una soluzione non ben identificata lunga dieci pagine di quaderno e scritta da un certo Phoenix P.I. di Roma. Se l'interessato vuole spedirci il nome del gioco in questione potremo almeno cercare di far qualcosa. Augurandoci che in futuro non capitino più simili "disavventure", vi ripubblichiamo il solito, eterno indirizzo:

ZZAP TOP SECRET
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO
Strabicamente vostri,
BBros

FLIMBO'S QUEST

(System 3 / C64)

Questo buon gioco di piattaforma uscito dalle mani dei medesimi autori di Last ninja 1, 2 e 3 starà senza dubbio tremando come una foglia: con questi nomi da inserire nel tabellone dei punteggi prima che scompaia otterrete effetti speciali tutti da scoprire, ma - statene certi - assai graticanti per voi. Pronti?

SET (effetto non precisato) SFX (idem) .BX (idem)
FRE (si parte quasi sempre con la super arma)
I.F (dovrebbe combiare la velocità dei mostri nei livelli avanzati)
GET (per avere quasi sempre l'invulnerabilità nel primo livello)

David Da Marco (TN)

-ndWB: Caro David, anche se siamo brutti, sporchi e cattivi, riusciamo a capire quali siano nome cognome e città anche se nessuno ce lo indica con freccine e specificazioni! Non ti sentiresti preso in giro se ci firmassimo "BBros (nome) - Milano (città)" ?

BLOODWYCH

(C64 disco)

Ecco un trucco per sessantaquattristi esperti che assomiglia molto alle POKE. Si tratta "semplicemente" di usare una cartuccia col freezer e frugare col monitor in memoria modificando alcune locazioni. Eccovi in dettaglio ciò che si può modificare:
I quattro personaggi di ogni giocatore hanno aree dati disposte al contrario, ossia il personaggio 4 ha un indirizzo inferiore al numero 1, anche se i dati per personaggio sono sequenziali. L'area dati del giocatore 1 / personaggio 1 inizia a $8189; gli altri personaggi, nell'ordine, stanno a $8136, $80E3, $8090. Il giocatore 2 inizia a $82D5 per il personaggio 1, e quindi $8282, $822F, $81DC per i restanti in ordine crescente di numero. L'area dati di ogni personaggio ha - in posizioni fisse - le registrazioni dei vari parametri: indichiamo di seguito gli indirizzi assoluti relativi a giocatore 1 / personaggio 1; per avere gli indirizzi di parametro per gli altri personaggi è sufficiente aggiungere (o sottrarre) all'indirizzo citato la differenza tra $8189 e l'indirizzo di inizio dell'area che interessa. Ad esempio, se volete modificare le monete per il personaggio 2 del giocatore 2, dovete sottrarre $8189 da $8282 (inizio personaggio 2 giocatore 2), e aggiungere questo valore a $8195 (indirizzo monete). Naturalmente i numeri sono esadecimali, quindi dovrete usare una calcolatrice per programmatori o lasciare il calcolo al programma monitor.
Giocatore 1 / personaggio 1: area dati da $8189 a $81DB
Oggetti posseduti: $8189 (presumibilmente fino a $8198, un byte per oggetto)
Caratteristiche: $8199
Incantesimi: $81A5 —> $81A8
Monete: $8195
Chiavi: $8196
Frecce: $8197-8198
Livello: $819A
Ag: $819B
In: $819C
Ch: $819D
HP: $819E-819F
Vi: $81A0-81A1
AC: $81A4
Cibo: $81A9
Guanti: $81AB (hanno codice da $22 a $26)
Velocità d'attacco: $81AF
Esperienza di livello: $81B1
Talento magico: $81B3
Per cambiare gli oggetti doreste porre nelle locazioni da $8189 i codici corrispondenti. Eccovi un breve specchietto; tenente conto che molto spesso a numero più alto nella stessa categoria corrisponde una potenza maggiore (esempio: $27 è un pugnale, $2E è la "ace of swords").
$01-11: Oggetti vari
$12-1A: Armature
$1B-21: Scudi
$22-26: Guanti
$27-2E: Spade
$2F-33: Asce
$34-36: Aste
$37-39: Archi
$3A-3F: Gemme
$40-44: Chiavi
$45-49: Aste magiche
$4A-4E: Anelli
C'è sicuramente altro da aggiungere, a voi scoprirlo.

Walter F. Molino (MI)

TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY

(Ocean / C64)

Il giorno del giudizio è arrivato... per il gioco. Dovrete usare tutta la vostra determinazione, costanza, decisione, cattiveria, precisione, velocità, potenza, resistenza, intelligenza e cu...ehm, fortuna per riuscire a completare questo ennesimo tie-in Ocean, ma alla fine avrete elementi sufficienti per giudicare questo gioco. Scherzi a parte, quanto segue è una piccola raccolta di consigli suddivisi per livelli, dedicata a coloro che non vogliono barare per finire un gioco ma non disdegnano una spintarella o qualche buona parola. Se invece volete imbrogliare a tutti i costi non vi resta che andarvi a leggere l'altro box dedicato al gioco. Troverete codici per le vostre tastiere!

LIVELLO 1: Quando il T1000 attacca mettetevi in posizione di difesa (destra + fuoco), aspettate che abbassi la guardia e poi riempitelo di pugni, calci, testate, insomma di tutte quelle cose che solo Schwarzenegger sa fare.

LIVELLO 2: Non c'è molto da dire. Muovetevi il più possibile a zig-zag e cercate di imbroccare più trampolini che potete per saltare gli ostacoli.

LIVELLO 3: Se vi dicessi che bisogna muovere il joystick nelle direzioni giuste mi prendereste per un burlone per cui non ve lo dico. Oddio, ora che ci penso l'ho detto lo stesso! E ora come faccio?

LIVELLO 4: Prima di blastare due infermieri, aspettate che diano due pugni. Quasi stesso discorso per i medici, salvo per il fatto che bisogna aspettare due pugni VELOCI prima di sparare.

LIVELLO 5: Il cyborg di questo livello è molto più agile di quello che avete incontrato nel primo. Per cui cercate di tenervelo SEMPRE lontano e riempitelo di pugni e di calci più velocemente che potete.

LIVELLO 6: Piuttosto difficile senza una mappa. Il guaio è che anche disegnarla non è facile. Non vi resta che piang... andare avanti servendovi del vostro intuito e cercando di resistere il più a lungo possibile. Prima o poi ce la farete (ma guarda te che consigli mi tocca dare!).

LIVELLO 7: Questo schema contiene solo TRE piani. Per evitare i proiettili saparati dagli agenti della SWAT abbassatevi e rispondete al fuoco solo nei loro momenti di pausa. Importante: cercate di non perdere neanche una righetta dell'energia di Arnie e Sarah. Questo perché nel livello successivo proseguirete con l'energia loro rimasta.

LIVELLO 8: Altro livello difficile dove una mappa farebbe comodo. Ragion per cui provate a schizzarvi da soli su un foglietto la strada mentre proseguite. Vi verrà tutto più facile.

LIVELLO NOVE: Lo schema di attacco difesa è praticamente uguale a quello che avete già usato nel livello 5. Poi, dopo aver tolto tutta l'energia al cyborg, sarà molto meglio per voi che lo finiate facendolo cadere in una vasca piena di acciaio fuso.

Pietro Marchese - Palermo

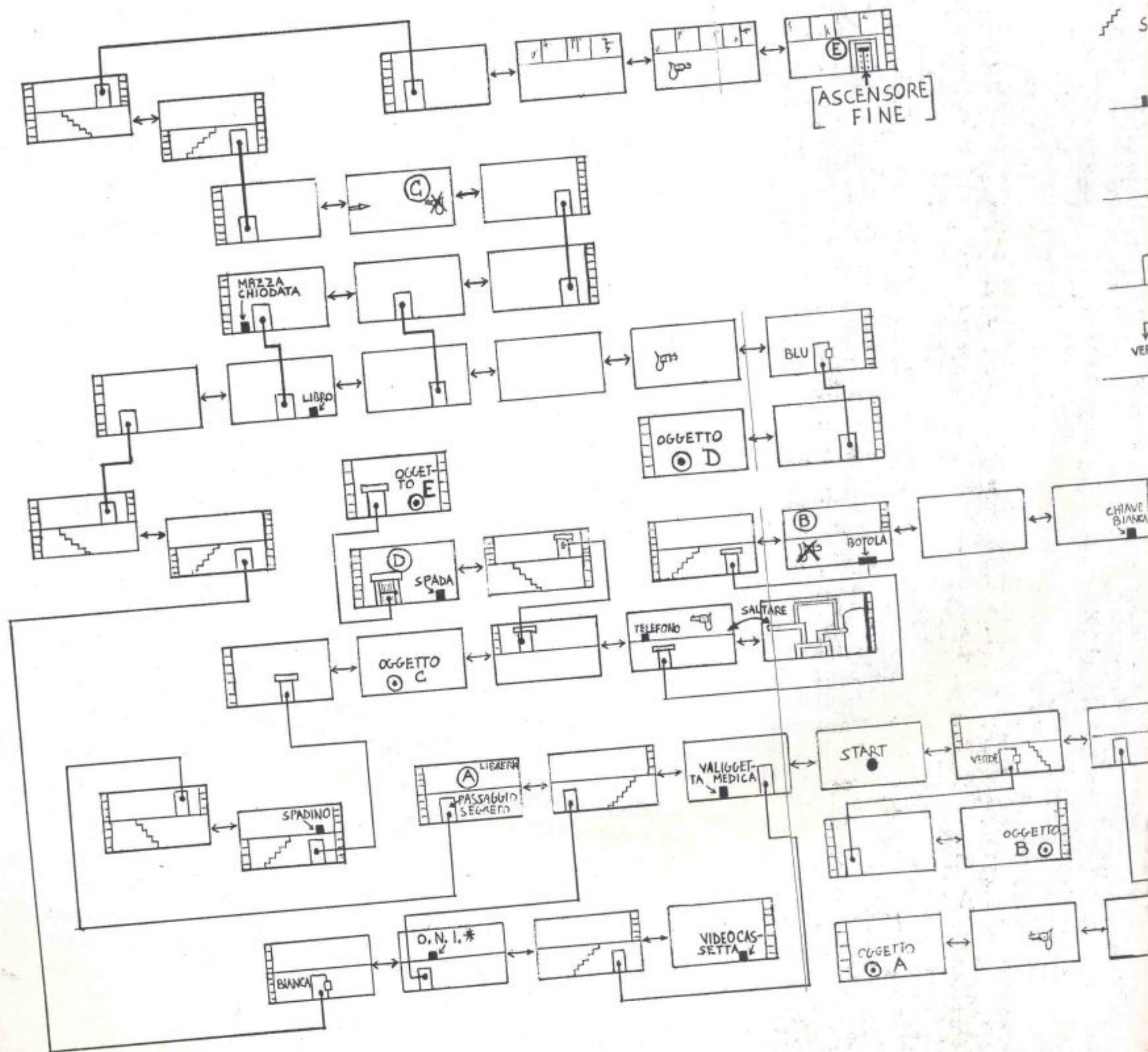
DYLAN DOG: L'ORROR

(Simulmondo / C64)

Bene, eccoci qui: in questa puntata mettiamo la soluzione di un ambito gioco italiano con tanto di mappa, sperando che questa non si trasformi in un mimetismo militare come successe all'editoriale scorso.

Prima di iniziare occorre puntualizzare che esistono due generi di oggetti: quelli speciali (che sulla mappa dovrebbero essere indicati con un pallino bordato da un cerchio), indispensabili per risolvere il gioco, e quelli normali, indicati da un quadratino. Gli oggetti normali - escludendo chiavi e armi - possono senza problemi essere ignorati.

E a proposito di armi, ci sono sette nemici che sono invulnerabili a tutti gli attacchi fisici, e che quindi possono essere stecchiti solo da un colpo di pistola. Il problema diventa quindi il numero dei colpi, perché la pistola ne ha solo cinque; non occorre preoccuparsi, perché solo cinque devono

ASCENSORE FINE
MAZZA CHIODATA
LIBRO
BLU
OGGETTO D
OGGETTO E
SPADA
BOTOLA
CHIAVE BIANCA
TELEFONO
SALTARE
OGGETTO C
LIBRERIA
PASSAGGIO SEGRETO
VALIGGETTA MEDICA
START
VERDE
SPADINO
OGGETTO B
O. N. I. *
VIDEOCASSETTA
BIANCA
OGGETTO A

* O. N. I. = OGGETTO NON IDENTIFICATO

IFICA SOLUZIONE

effettivamentte essere uccisi, e precisamente quelli indicati col simbolino della pistola sulla mappa. Se invece vedrete il simbolino della pistola con sopra una croce, saprete che non dovrete sprecare colpi, perché uccidere il nemico così contrassegnato con un proiettile è uno spreco, ma ne parleremo poi.

GENDA
PORTA
CALA
OGGETTO NORMALE
OGGETTO SPECIALE
MURO CHIUSO
PUNTO IN CUI BISOGNA USARE L'OGGETTO SPECIALE (IN QUESTO CASO QUELLO A).
PORTA CHIUSA A CHIAVE
USARE SOLAMENTE LA PISTOLA CON IL NEMICO DI QUEL PIANO
COLORE DELLA CHIAVE CHE SERVE PER APRIRE LA PORTA
NON USARE LA PISTOLA COL NEMICO DI QUEL PIANO
ATTENZIONE: SE ANDANDO AVANTI NEL GIOCO INCONTRATE UNA DI QUESTE PORTE NON PREOCCUPATEVI POICHÈ SONO PIAZZATE SOLO PER FIGURA COME UN MOBILE.

Adesso iniziamo a risolvere questo orrorgioco: si parte dal punto START e occorre andare a destra senza salire le scale, entrando nella seconda porta. Raccogliete la chiave blu, proseguendo a sinistra uccidete con la pistola il nemico e quindi raccogliete l'oggetto A. Ora tornate indietro, salite le scale, scendete, e raggiungete la chiave verde, da prendersi. Prendete anche l'oggetto B e tornate allo START, da dove andrete a sinistra fino al punto A (tutti i punti indicati con lettere, sulla mappa figurano come le stesse lettere in un cerchio). Qui posizionatevi di fronte alla piastrella che rappresenta l'oggetto A, e premete fuoco muovendo contemporaneramente il joy a destra: l'oggetto A sarà usato e si aprirà un passaggio segreto nella libreria. Entrateci, e proseguite fino all'oggetto C (raccoglietelo), quindi continuate a destra fino alla prima porta, entrateci, salite le scale e raggiungete il punto B. Ponetevi di fronte all'oggetto che sicuramente avrete riconosciuto e con il joy attivate fuoco e sinistra: si aprirà una botola, e il nemico invulnerabile sopra voi ci cadrà dentro. Scendete le scale e andate a destra, saltate la botola, raccogliete la chiave bianca, e tornate indietro fino alla porta "bianca" chiusa. Entrate usando la chiave appena presa, e raccogliete la mazza chiodata, quindi raggiungete la porta "blu" da aprire con la chiave omocroma. Prendete l'oggetto D e quindi ritornate al passaggio segreto, passate oltre il punto dove stava l'oggetto C e continuate a destra fino a un groviglio di tubi. Saltate con rincorsa da un tubo all'altro fino a raggiungere il piano superiore della schermata successiva a sinistra. Proseguite fino al punto D e aprite la porta della prigione con l'oggetto D usando insieme fuoco e destra, quindi entrate nella prigione e raccogliete l'oggetto E. Tornate indietro, passando per la porta "bianca" e raggiungete il punto C. Qui dovrete stare attenti, perché troverete il secondo nemico invulnerabile da armi bianche che non dovrete uccidere con la pistola. Prima che vi venga addosso ponetevi davanti alla copia dell'oggetto C, e con fuoco + destra azionate il C che farà scattare la trappola: dorete abbassarvi immediatamente e stare giù finché sarà scoccata la freccia a sinistra, che ucciderà il nemico passandoi a un pelo dalla crapa. Raggiungete ora l'ascensore, alias punto E, ponetevi davanti alla porta, e con fuoco / sinistra usate l'oggetto E, per aprire la porta che vi condurrà alla vittoria. Per i combattimenti, seguite queste regole: appena un uccisore vi viene addosso fermatevi e aspettate che faccia la prima mossa. Prima che vi venga incontro premete fuoco e NON MOLLATELO PIU' per tutto il combattimento. Appena sta per sferrarvi la pugnalata (alzerà le braccia) muovete la leva dalla parte opposta alla direzione in cui Dylan guarda e quindi mollatela per eseguire una parata. Subito dopo la parata, muovete il joy dove Dylan è rivolto e centrate nuovamente per colpire il nemico. Continuate questo moto alternativo in stile smanettamento da Decathlon finché il maledetto crollerà a terra, e allora potrete finalmente lasciare il fuoco. Se vi sentite abili potete, dopo ogni parata, infliggere un doppio colpo, ma anche col sistema "uno e uno" il tempo vi basterà lo stesso. Questo è tutto, Dylan Dog ora non aspetta che voi, così finalmente riuscirete a vedere la notevole scena finale.

Claudio Sidero (RM)

DOUBLE DRAGON 3

(Storm / C64)

Se proprio vi piace tanto menare la gente coi soliti due bulletti di periferia, eccovi due trucchetti che potrebbero tornarvi utili: il primo per ottenere il fatidico salto di livello, il secondo per avere crediti aggiuntivi tutte le volte che si vuole.
Cominciate a mettere il gioco in pausa con RUN/STOP e tenete premuti le seguenti file di tasti: 3, WERTY, ASDFGH, Commodore, Shift, ZXCVB, il punto e lo spazio (insomma, buona parte della tastiera ma NON il tasto Q).
Per il secondo, invece, premete i tasti già citati più 90P, punto e virgola e i due punti. Se avete fatto tutto come si deve la scritta con il numero dei crediti rimasti diventerà viola.
Ora togliete pure la pausa...
Se per caso non dovesse funzionare mettete in pausa non più con RUN/STOP, ma con la pressione contemporanea dei seguenti tasti: M, punto, virgola e spazio. Poi riprovate il trucco.
E visto che siamo in argomento, perché non provate (nel modo a due giocatori) a "unirvi" schiena contro schiena e a premere fuoco per sferrare un calcio come quello che si ottiene al primo livello. Scoprirete che facendolo in due viene molto più ampio ed efficace e potrebbe benissimo tornarvi utile coi guardiani di fine livello.

Si ringraziano Marco e Lorenzo Jacobelli di Papigno (TN)
e Stefano Pala di Carbonia (CA)

BATTLE COMMAND

(C64)

Quelli che temevano che sarebbe successo la stessa disavventura capitata a Carrier Command nel passaggio da 16 o 8 bit (cambiamento completo del gioco per presunta eccessiva lentezza del 64 a gestire la grafica solida) sono stati presto smentiti. Battle Command, seguito "ideale" (ideale perché non c'entra quasi niente) del mitico Carrier Command, è stato convertito più o meno pari pari, sempre considerando i limiti di velocità del C64. Se siete tra i tanti che giustamente lo apprezzano, e che sopportano magari l'eccessiva lunghezza delle missioni, forse potreste sentire la necessità di non venire tutte le volte distrutti dall'ultimo carro armato rimasto dopo due ore passate in un singolo scenario. A quanto pare il trucco è semplicissimo. Basta cliccare su LOAD GAME nella schermata succcessiva a quella di presentazione e inserire la parola magica (a scelta tra "Apriti Sesamo", "Sesamo apriti", "Ti vuoi aprire, Sesamo?", "Ma insomma ti apri o no?", "Aprite o buttiamo giù la porta" o "Questa è una rapina"). Come? Nessuna delle frasi che vi abbiamo dato funziona? Un attimo che controllo la documentazione... è vero! La parola giusta è GINGERBEER è l'effetto risultante sarà l'invulnerabilità. Dove ho messo Battle Command?

Davide Cipolla & Gabriele Tarsi a Incuria di Genova

TERMINATOR 2 - JUDGEMENT DAY

(Ocean / C64)

"Giuro di non uccidere nessuno... a bastonate", dice Schwarzy nel film (se mi chiedete quale vi uccido io a bastonate). Infatti passa il tempo andando in giro con un fucile a canne mozze ad ammazzare tutti i poveracci che capitano sotto tiro (per la serie: Schwarzenegger non si smentisce. Mai).
Bene, se anche voi volete riuscire anche voi a fare quello che il grande Arnold fa nel film con noncuranza e freddezza robotica, e se, soprattutto, non vi è sufficiente la minisoluzione presente da qualche parte su queste pagine, forse è il caso di passare ai trucchi.
Ai livelli 1 e 9, dove vi tocca un combattimento corpo a corpo col nemico, mettete il gioco in pausa (RUN STOP, se non erro) e premete in contemporanea i tasti A, D, H per una decina di secondi. Quando riprenderete il gioco vi sembrerà di aver messo il turbo e potrete andar giù facilmente a suon di cazzotti. Ovviamente il trucco ha durata limitata, ma si può ripetere ogni volta che si vuole.
Ai livelli 3 e 6, premendo contemporaneamente i tasti A, W, D, R, G, L avrete la bellezza di 99 secondi in più (forse il nostro David si è dimenticato di dire che bisogna mettere in pausa anche qua. Al limite provvedete voi, comunque).
Al livello 8 (quello col furgone) posizionatevi col vostro mezzo al centro della strada, anzi un filo più a destra: è il posto più adatto per ripararsi dagli attacchi dell'elicottero e c'è pure pochissimo traffico ad ostacolarvi.

David de Marco - Terni

THE SIMPSONS. BART VS. THE SPACE MUTANTS

(C64)

Niente di eclatante, stavolta, giusto qualche consiglio spicciolo per il tie-in di una serie di cartoni animati che in questa periodo sembra andare per la maggiore (non so cosa ne pensiate voi, ma lo stile grafico del fumetto, per quanto possa sembrare originale, mi è dannatamente indigesto; non per niente non perdo l'occasione di perdermi una puntata).
Ma veniamo ai consigliucci di cui si parlava prima (espressamente dedicati al primo livello, ma sviluppabili anche nei successivi).
Saltate addosso a tutti i passanti (speriamo che non mi censurino...).
Saltate sui cespugli per trovare monetine utili nei negozi.
Per arrivare alle finestre alte montate sui bidoni senza dimenticarvi di sprayare anche loro.
Per la finestra del cinema e le fontanelle saltate e sprayate.
Per il cartello BOWLARAMA e le finestre più alte utilizzatre i razzi, come per l'uccellino sulla statua.
Per la gabbietta del negozio PETS utilizzate una bomba.
Le finestre senza bidoni vicini possono essere raggiunte saltando sulle vetrine dei negozi, poi sul vetro delle porte, passando quindi sulla parte di sopra delle vetrine e infine sui davanzali.

Davide Cipolla & Gabriele Tarsi a Incuria di Genova

ALPHA-RAY (AF)
MICROSWITCHES DI ALTA QUALITÀ; CONTROLLO IN 8 DIREZIONI; VENTOSE PER GARANTIRE LA MASSIMA STABILITÀ.
COMPATIBILE:
C64, C128, AMIGA, AMSTRAD CPC.

SIGMA-RAY (AF)
MICROSWITCHES DI ALTA QUALITÀ; CONTROLLO IN 8 DIREZIONI; VENTOSE PER GARANTIRE LA MASSIMA STABILITÀ; SPIA LUMINOSA PER INDICARE LA DIREZIONE DEI MOVIMENTI; 2 PULSANTI FUOCO ALLA BASE.
COMPATIBILE:
C64, C128, AMIGA, AMSTRAD CPC.
DISPONIBILE ANCHE NELLE VERSIONI PER:
– NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM;
– SEGA MEGA DRIVE.

MANTA-RAY (AF) - STING-RAY (AF)
MICROSWITCHES DI ALTA QUALITÀ; DESIGN ANATOMICO PER UN'IMPUGNATURA MANEGGEVOLE; INDISTRUTTIBILE LEVA IN ACCIAIO; 3 BOTTONI DI FUOCO.
COMPATIBILE:
C64, C128, AMIGA, AMSTRAD CPC.

ALPHA RAY (AF)

SIGMA RAY (AF)

STING-RAY (AF)

MANTA-RAY (AF)

LEADER
DISTRIBUZIONE

PER QUALSIASI INFORMAZIONE CHIAMA AL:

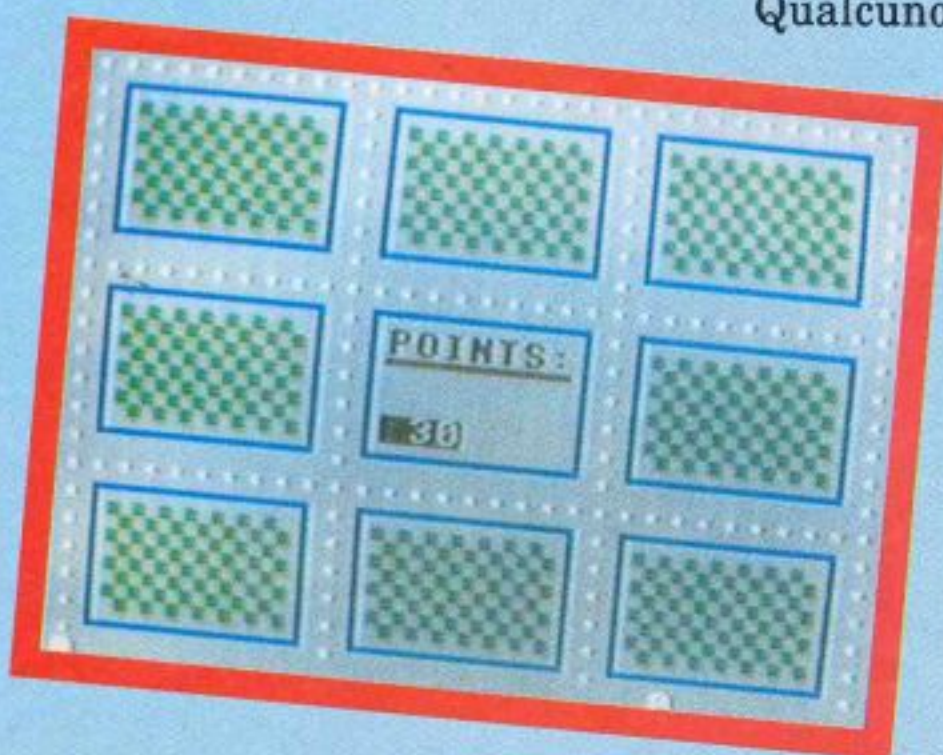
DALLE ORE 14.00 ALLE ORE 18.00

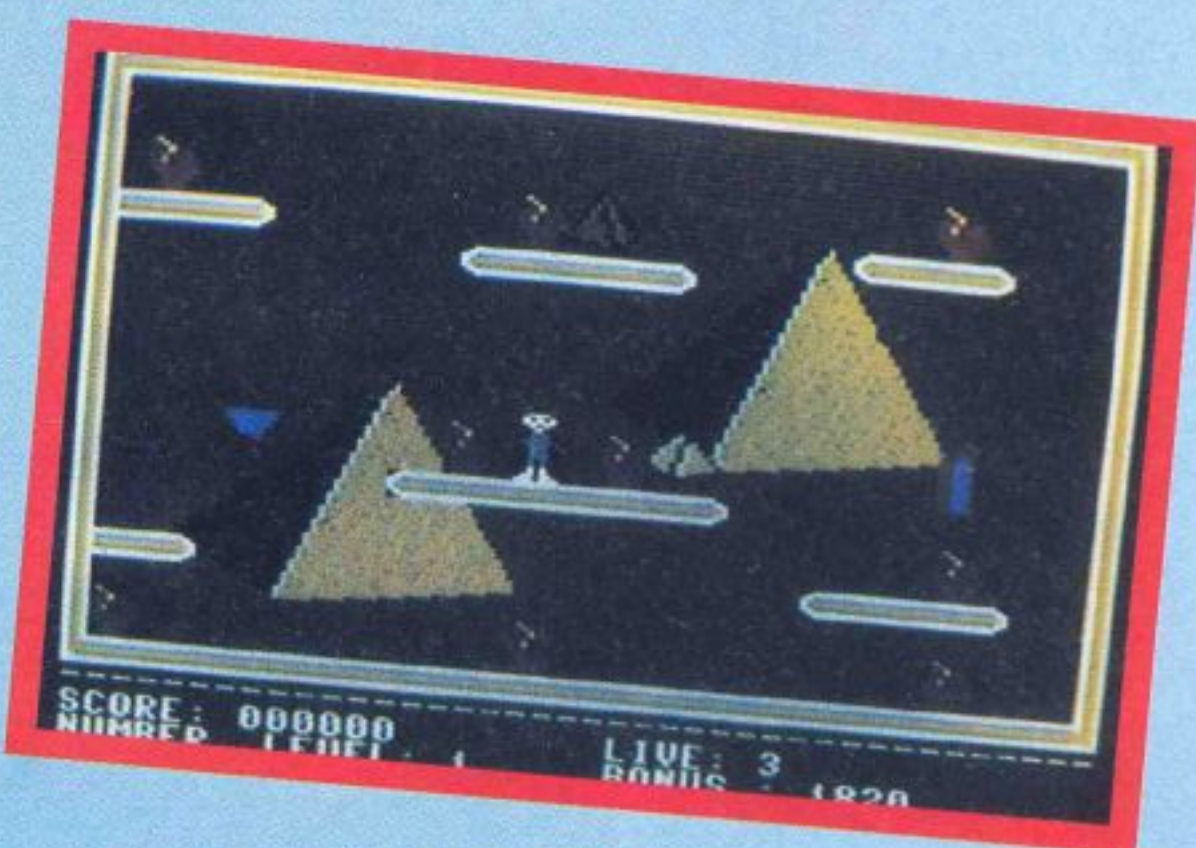
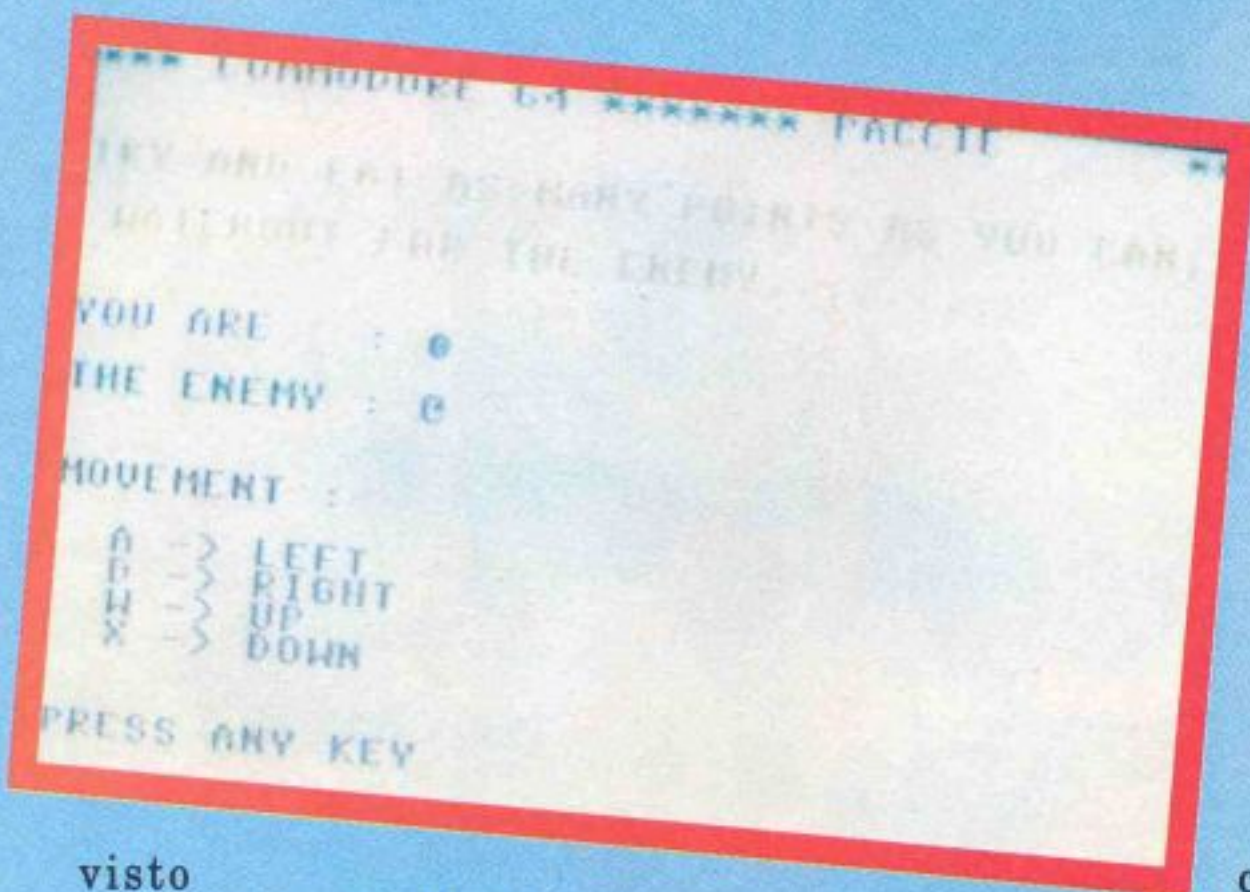
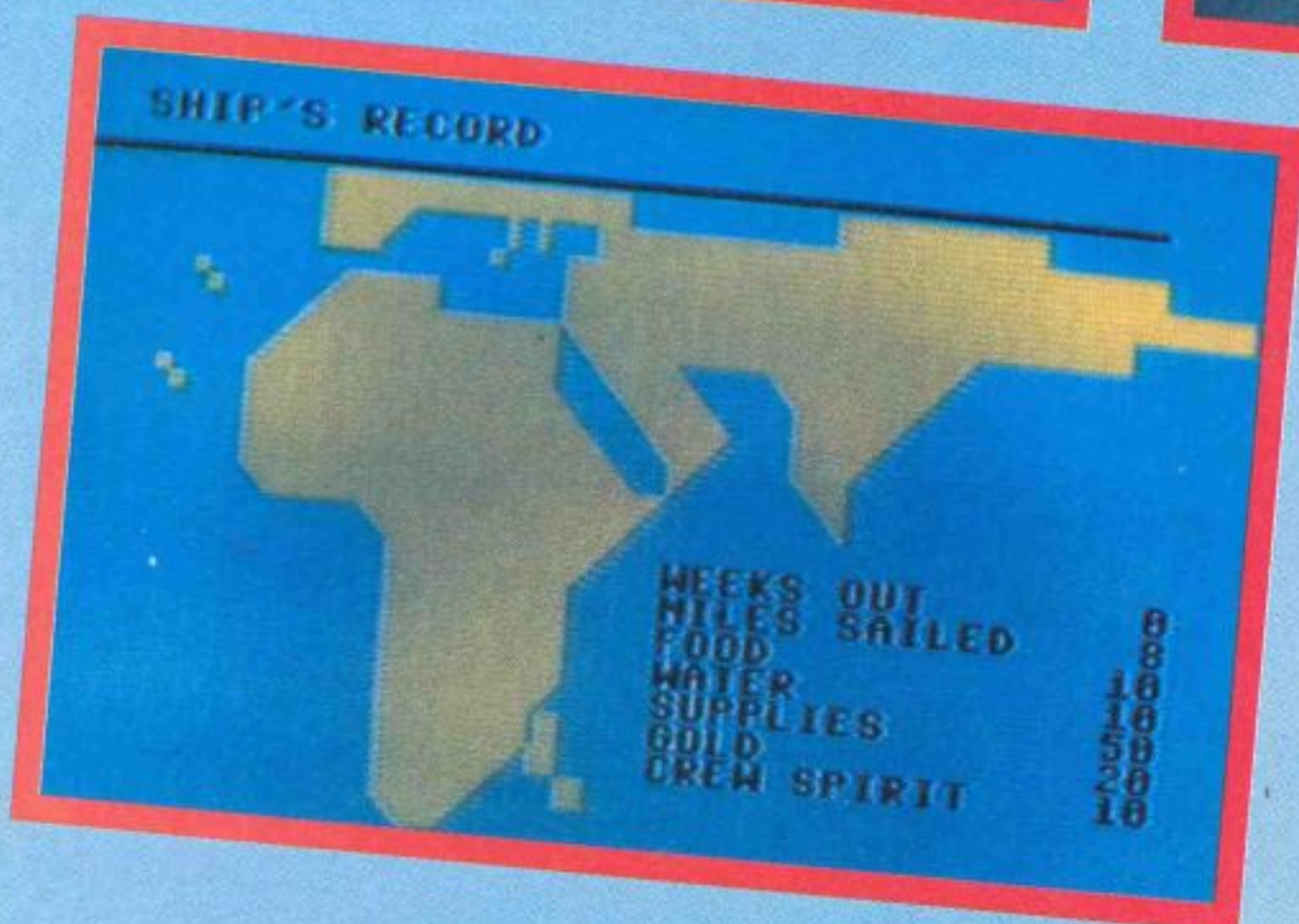
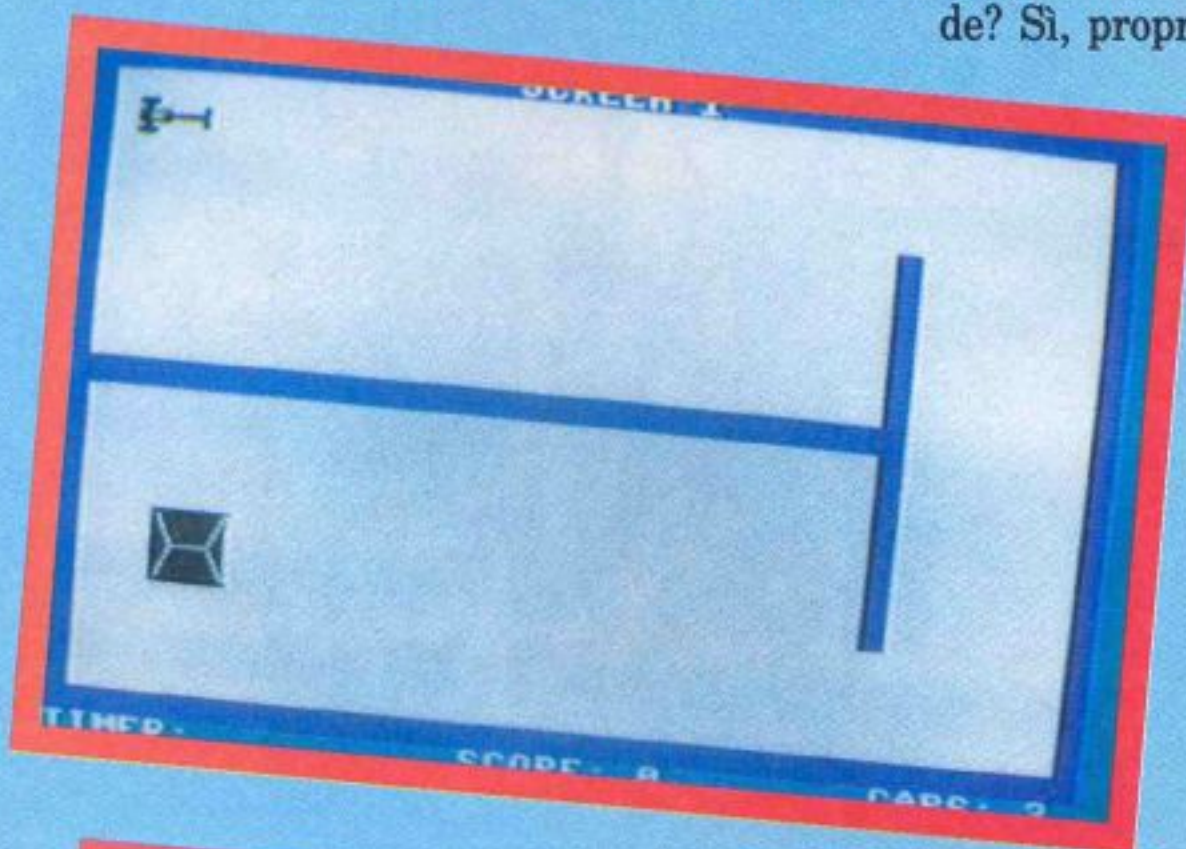
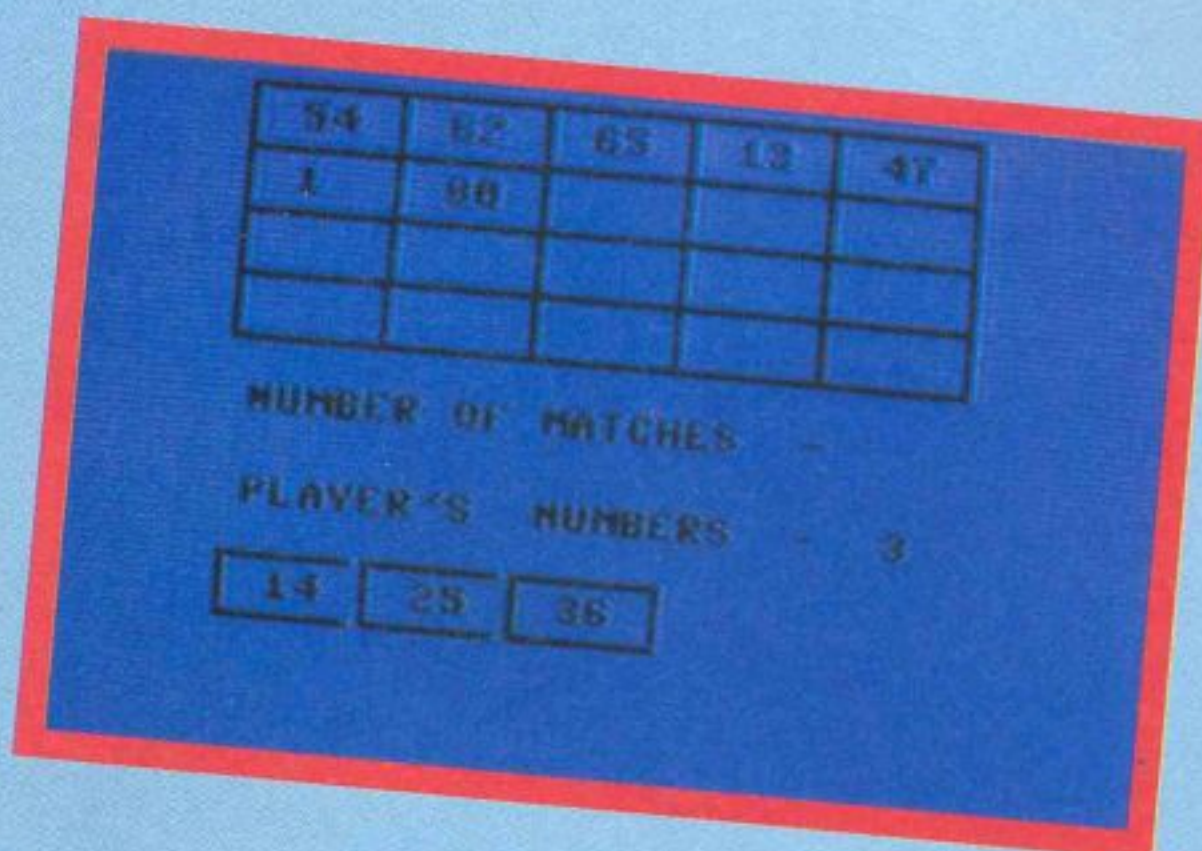
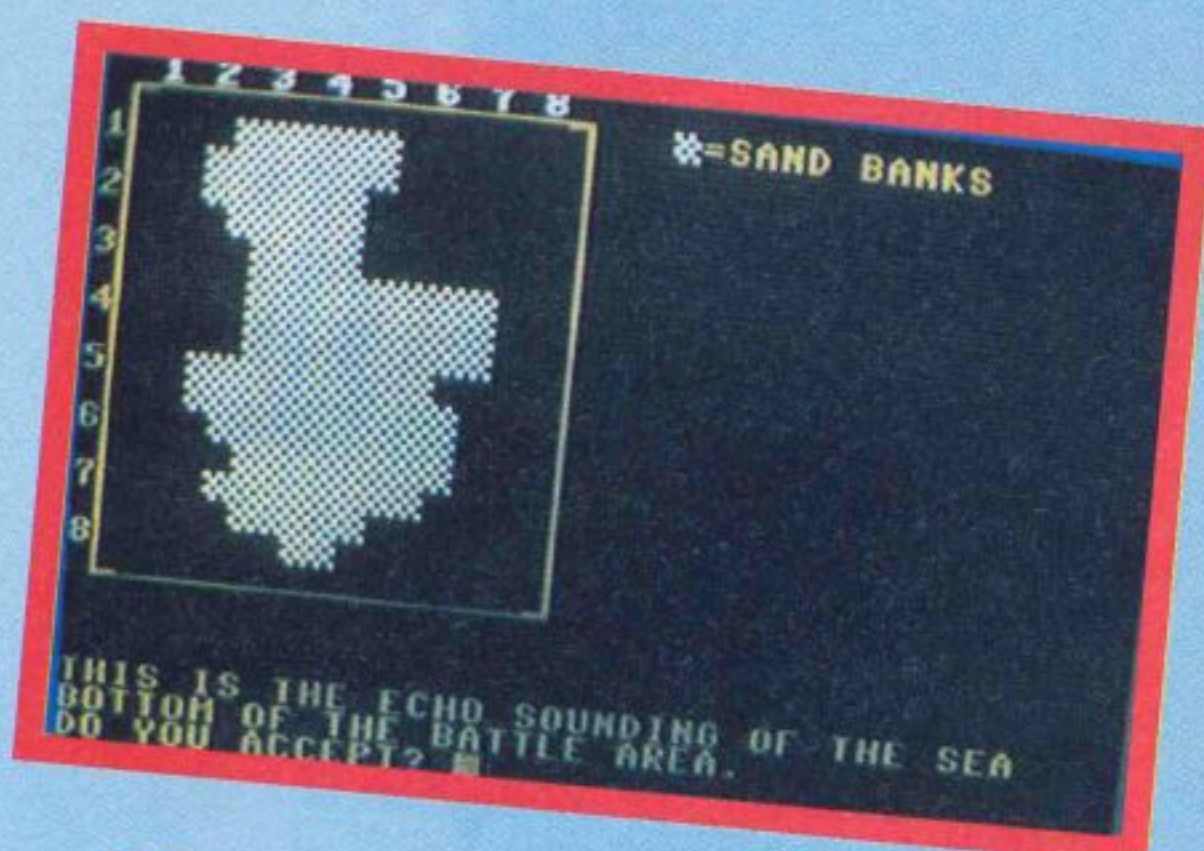
LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

50 INCREDIBILI GIOCHI

64 WIKED SOFT. cassetta disco

Questo sì che è un bel problema! Fare cinquanta mini-recensioni da far stare in tre pagine è praticamente impossibile. Dopo un rapido calcolo, mi sono reso conto che nello spazio di due righe dovrei riuscire a farci stare il titolo del gioco nonché la recensione e il suo globale; di conseguenza ho deciso di fare un'analisi generale dei suddetti, di farvene una lista al completo con tanto di globale scritto di fianco e di proporvi il mio commento e quello di mia sorella (quella specie di essere deforme... Aargh! Couff! Aiuto! Qualcuno, o qualcosa(?), mi sta strangolando...NdSH) (Ma no! Non lo stavo strangolando, gli stavo solo torcendo un po' il collo, NdSH-syster) come ciliegina sulla torta.

Dunque, tanto vale cominciare col dirvi che ho provato la versione su disco, o meglio ancora, su dischi, visto

Avete mai accarezzato la possibilità del suicidio? Se state leggendo vuol dire che o non ci avete mai pensato o che non ci siete ancora riusciti. Magari non avevate delle buone motivazioni, ma adesso ne potreste trovare almeno cinquanta! Non avevo mai assistito a una rassegna di giochi così completa e ben congeniata: è stupefacente! Sono nuova dell'ambiente, ma non pensavo che qualcuno potesse odiare i computerofili incalliti al punto da creare simili orrori. Decidete voi se comprarlo oppure no, io vi consiglio di buttare i vostri soldi in qualche altro modo, e se proprio non sapete cosa farci mandateli ai poveri bisognosi (vedi sulle pagine gialle!)

(Alla voce Redattori, NdSH).

visto che sono ben quattro. Nel primo disco sono presenti dei giochi veramente da capogiro, con grafica stupenda, paragonabile a quella dell'Atari VCS 2600, sonoro in stereo su 3216 canali ("Manu?" "Sì?" "Ma veramente per fare beep! ci vogliono tutti quei canali?" - Domanda di Elo e risposta mia NdSH). Si passa da giochi come Bomb Hunt, che non è altro che Bomb Jack annacquato, a giochi come Wintry Screen, dove il vostro compito è quello di comandare un secchio che scorre, tramite una carrucola, su un filo per appendere i panni e raccogliere così dei mega fiocconi di neve che cadono dal cielo (forse, perché sebbene abbia avuto il fegato di giocarci ben tre partite, non sono riuscito a scostarmi dal punteggio nullo.-ndJH). Nel secondo e nel terzo disco (ma anche nel quarto, non vi preoccupate), le cose non migliorano, ci sono infatti versioni clonate di giochi che hanno fatto la storia del Commodore e non. Vi ricordate Centipede? Sì, proprio quello del VCS 2600, quello di cui si facevano i primi tornei internazionali di videogame più di dieci anni fa... ecco! Ci sono infinite versioni di Space Invaders e di Arkanoid, o meglio, di Break-Out. I concetti basilari di tutti i giochi sono su livelli così elementari da far considerare i moderni schiacciapensieri come piuttosto impegnativi. Nel terzo dischetto c'è anche un gioco di poker (No! Non è uno strip!) e una mezza avventura totalmente (e solamente) scritta. C'è anche il mitico Pengo anche se, risultando i dischi della nostra confezione danneggiati, non siamo riusciti a caricarlo e

quindi non so dirvi se è anche questo un clone o, se è effettivamente la conversione ufficiale uscita un goziliardo di anni fa...
Non parliamo poi di Moonbase! I più veterani di voi, forse si ricorderanno di Jupiter Lander. Bene, prendetelo, levate i colori, rallentatelo di un centinaio di volte e otterrete che cosa? Moonbase, per l'appunto. A-Team non è altro che una variante di Space Invaders, solo che al posto dei mostriciattoli alieni ci sono le facce dei quattro protagonisti del telefilm.

DISCO 1:

Gioco	Voto
MIAMI ICE	20%
BOMB HUNT	22%
HIGH RISE	15%
BAGDAD	?
WINTER SCREEN	31%
PAINTER	?
SHOOTING GALERY	14%

DISCO 2:

Gioco	Voto
CENTIPEDE	41%
CHOPPER 1	40%
TUG-A-WAR	?
EAGLES & GATORS	19%
BUMP-N-RUN	38%
PRISON BALL	11%
GULPER	20%
STAR DRAGON	?
COSMIC CARNAGE	25%

DISCO 3:

Gioco	Voto
LEAKY ROOF	9%
ATLANTIS	22%
TORPEDO	4%
PENGO	?
BALLON CATCH	21%
SPACE CRAZE	13%
ZAPP	38%
FANTRATRON	8%
POWER POKER	15%
CROSS RACER	16%

DISCO 4:

Gioco	Voto
CYCLON ZAPP	4%
KENO	11%
SLALOM	10%
NUCLEAR ATTACK	17%
CHICKEN RUN	9%
GLOVES	3%
SUBMARINE	4%
A-TEAM	1%
BOMBRUN	2%
PACCIE	13%
SS PANZER	4%
GRUMBS	14%
EPSOM STAKES	22%
ASTRONAUTS	24%
TEN PIN	18%
FROGGY	9%
SEA SEARCH	22%
SUPERMAZE	14%
SPACE HIT	1%
ADONIS	5%
HIGH FLYER	2%
BUSY BEE	1%
MOONBASE	9%
JUMP	4%

N.B. Dove c'è il "?" significa che non ci è stato possibile visionare quel gioco, siamo spiacenti ma...

Com'è fatto? Beh! Guardate il voto, che gli ho appioppato e poi ditemi voi se è possibile.
Vorrei poter andare avanti e, ci sarebbero un'altra quarantina di giochi da smantellare criticamente, ma lo spazio è tiranno e perciò vi rimando al mio (nostro, Nd-SHsyster) commento; intanto, eccovi la lista!

Il titolo di questa mega-compilation è sicuramente il più azzeccato che potessero trovare: 50 incredibili giochi! Difatti ognuno di questi giochi è più incredibile di quello che lo precede, (non pensavo fosse possibile scendere tanto in basso nel livello qualitativo dei videgiochi). Quando ho cominciato a caricarli non potevo credere ai miei occhi! La maggior parte dei giochi è programmata in Basic, e già questo è un brutto segno, tuttavia resta il fatto che chiunque si diletti un po' nella programmazione sarebbe in grado di fare meglio!!! Se avete intenzione di comprarla... guardatela bene, prima.

GLOBALE 17%

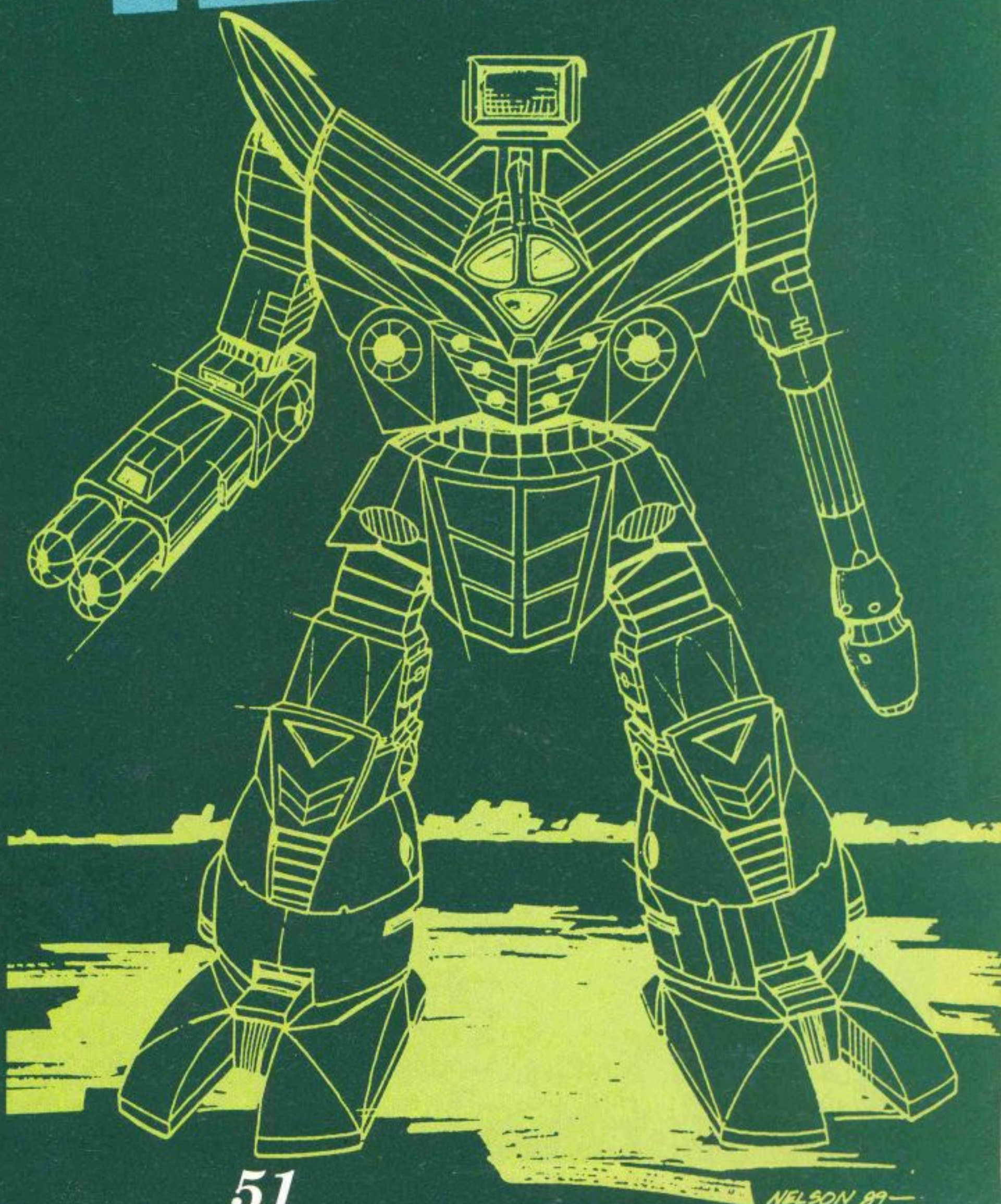
(Oggi è venerdì, ogni riferimento è puramente casuale)

BATTL

Zzap! non è solo una rivista per videogiocatori incalliti, ma anche per gente che ama tutto ciò che è divertente. Questo mese abbiamo dato una grande rilevanza a tutto ciò che è "gioco" e non necessariamente a ciò che è elettronico. E infatti, oltre alla rubrica dei video giapponesi (stupendi), eccovi quest'altra rubrica indirizzata a tutti quelli che amano le riunioni tra amici e passano i pomeriggi uggiosi in casa. So benissimo che siamo pressocché in estate, ma questo non toglie che è sempre molto divertente riunirsi e giocare a qualcosa di coinvolgente. Apriamo questa rubrica di giochi di società con un classico dei giochi da tavolo, già recensito tantissimo tempo fa sulle nostre riviste: BATTLETECH. Il fenomeno Battletech è nato all'inizio dello scorso decennio ed è andato evolvendosi fino ai giorni nostri. Per gioco da tavolo si intende, di solito, un gioco che ha bisogno di un piano di gioco su cui basare l'azione (tipo il tabellone del Monopoli). Nel gioco che trattiamo questo mese, però, il concetto va un po' oltre. Il piano di gioco c'è, ma oltre a quello si trova in giro tanto di quel materiale supplementare da far invidia al migliore dei giochi di ruolo. Tutto il materiale in questione fornisce un background estremamente dettagliato del mondo in cui si ambientano gli scontri. Sono riportate tutte le fazioni impegnate negli scontri e le loro potenzialità; tutte le alleanze tra i vari clan, i loro stemmi e la loro storia.

Il cuore del gioco consta nel portare i propri Mech (i robot che vedete un po' dappertutto nella pagina) alla vittoria contro i Mech avversari tramite un'attenta organizzazione delle proprie risorse e una efficace azione distruttiva disseminata dai propri mezzi. Sembra che nelle regole contemplate dal manuale, e dalle varie estensioni uscite fino a oggi, siano contemplate tutte le possibilità: quanto tempo si impiega a percorrere un bosco, quanto è difficile salire un pendio, che possibilità si ha di colpire un avversario seminascosto

ETECH

dalle fronde o che si muove ad alta velocità lungo una zona pianeggiante. A tutt'oggi esistono stuoli di appassionati di questo gioco. Il suo successo è largamente imputabile alla completezza e al realismo dell'azione di gioco; al fatto che chiunque abbia la pazienza di leggersi il manuale possa inventarsi e strutturarsi le proprie avventure su scenari di propria creazione. Purtroppo non ci sono solo pregi in questo gioco. Il suo difetto maggiore è rappresentato proprio dalla completezza delle regole. Le prime partite che si giocano tengono il ritmo di gioco su un regime piuttosto lento a causa del gran numero di tabelle da consultare. Comunque, una volta superato questo ostacolo, non avrete più nessun problema a passare ore e ore distruggendo Mech, scortando convogli e facendo la posta a postazioni strategiche.

Quickjoy

JOYSTICKS ED ACCESSORI

SV 127

SV 122

SV 124

SV 123

SV 125

SV 133

SV 131

SV 128

SV 119

COMPATIBILITÀ
COMMODORE, ATARI, ETC.

H.T.D. HIGH TECNOLOGY DISTRIBUTION S.r.l.

34121 TRIESTE (ITALY) - VIA ECONOMO 5/A
TELEF. (040) 307.202/3 - FAX (040) 301.229

Quickjoy

JOYSTICKS ED ACCESSORI

SV 305
COMPATIBILE
NINTENDO®

SV 301
COMPATIBILE
NINTENDO®

SV 401
COMPATIBILE
SEGA®

SV 405
COMPATIBILE
SEGA®

I marchi Nintendo e Sega, sono marchi registrati delle rispettive case produttrici.

H.T.D. HIGH TECNOLOGY DISTRIBUTION S.r.l.

34121 TRIESTE (ITALY) - VIA ECONOMO 5/A
TELEF. (040) 307.202/3 - FAX (040) 301.229

Iniziamo questa rubrica con un doveroso ringraziamento ad Andrea Lanza, che sebbene ci abbia telefonato alle dieci di mattina di una domenica di metà aprile, ci ha dato qualche piccolo ma vitale suggerimento per la stesura de'"angolo per chi di computer non capisce niente" di questo mese. I nomi "lattu" e "LEA" sono infatti suoi, diavolo d'un ragazzo...

BOVABYTE VI INSEGNA LE LINGUE

Qualcuno si era lamentato dell'effettiva inutilità della nostra rubrica sulle auree pagine di Zzap!, così noi abbiamo pensato di fornire a tutti i lettori questa piccola fonte di erudizione linguistica. Grazie al nostro innovativo metodo di studio, potrete imparare tutte le lingue europee nel giro di dieci minuti. Il sistema è semplice: controllate le avvertenze riportate nella lingua che vi interessa, e poi confrontate tutti i termini e la costruzione grammaticale delle frasi nella rispettiva traduzione in Italiano. Semplice ed efficace, potrete inoltre approfondire il corso procurandovi un qualsiasi libretto di istruzioni di un qualsiasi aggeggio elettronico Giapponese.

(GB) PLEASE READ AND KEEP:
The toy is not suitable for children under 3 years. Small parts might be placed in the mouth by young children and swallowed or inhaled.

(F) A LIRE ET A CONSERVER:
Jouet ne convenant pas aux enfants de moins de 3 ans, les petites pièces pouvant être portées à la bouche par l' enfant et avalées, ou inhalées.

(NL) LEZEN EN BEWAREN:
Speelgoed niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar.
De stukjes met kleine afmetingen kunnen door kleine kinderen in de mond gestopt worden en ingeslikt of opgesnoven worden.

(I) LEGGERE E CONSERVARE:
Giocattolo non adatto a minori di 3 anni.
Le parti di dimensioni ridotte possono essere messe in bocca dai bambini piccoli ed essere ingerite od aspirate.

CONFRONTARE QUI!

(P) LEIA E GUARDE:
Brinquedo não apto para menores de 3 anos.
As peças de reduzidas dimensoẽs podem ser introduzidas na boca pelas crianças pequenas e ser ingeridas ou aspiradas.

GEIMS RISPONDE AI LETTORI

La posta di BovaByte questo mese non potrà essere pubblicata, perché non ci sono giunte lettere specificatamente indirizzate allo scopo. Comunque, chiunque avesse difficoltà tecniche col proprio computer invii le proprie domande a "Geims Risponde Ai Lettori In Difficoltà" - C/O Xenia Casella Postale 853 Milano. Geims è impaziente di spiegarvi come si accende un computer, come si caricano i programmi, e via dicendo. Ne riparleremo nel prossimo angolo di BovaByte, statene certi.

Dalle Parti D

IL MULTISYSTEM

Eccezionale, il multisystem (TM) è quello che hai sempre desiderato per il tuo computer. Basta aspettare il fratello/amico/amica per giocare in doppio! Da oggi potrete giocare da soli i vostri "doppi"! Infatti il fantasmagorico e fantascientifico Multisystem non è altro che una protesi cibernetica che vi aggiunge, oltre alle due standard, altre due braccia, utilissime per impugnare due joystick contemporaneamente. Il Multisystem vi farà fare ciò che non avreste mai pensato! Inoltre può anche essere utilizzato per battere sulle tastiere di computer e pianoforte, così potrete scrivere in fretta quella ricerca che dovevate fare o suonare quel pezzo difficile a quattro mani che non riuscivate a fare prima. Per riceverlo non dovete fare altro che mettervi in contatto con Adolfo Giacalone - via Ciribiri Kodak 13/fce2 - Milano, che non è altro che l'inventore di questa boiat... Ehm stupenda invenzione. Nella scatola troverete, oltre al già sopracitato e favoloso Multisystem (TM) anche un manuale di duecento pagine in bulgaro moderno che vi spiega che esercizi fare per abituarvi ad usarlo, più, ovviamente, il dizionario Bulgaro - Italiano per la traduzione. Compra il Multisystem e vedrai che non te ne pentirai, Parola di Bovas!

CORSO DI POLITICA APPLICATA

Volete diventare anche voi degli abili politici? Avete mai sognato di seguire le orme dei vari Forlani, Craxi, Andreotti e "compagnia bella"? E allora seguite il favoloso corso a puntate di politica applicata offertovi repentinamente dalla redazione di BovaByte, così anche voi potrete candidarvi alle prossime elezioni. Innanzitutto seguite sempre il seguente principio del Paolone: "Accostando tra loro tutte le nozioni, i nomi, i termini e le formule che avete appreso in tanti anni di studio, senza preoccuparvi minimamente del loro effettivo senso compiuto nel contesto, è possibile dimostrare tutto ciò che si vuole". La dimostrazione del primo principio (o aureo) della politica è la seguente:

IPOTESI: Come tutti sapete, il terzo principio della termodinamica, applicato alla legge reciproca e bivalente del pistone e del cilindro, ci permette di dimostrare per costruzione il primo teorema fondamentale: "Se il motore non funziona, difficilmente una macchina parte".

DIMOSTRAZIONE PRIMARIA: Da ciò si ricava che, essendo E=mc al quadrato, ed essendo panlogistica la filosofia di Hegel, tenendo conto che il quadrato dell'ipotenusa è uguale alla somma di quella dei cateti, possiamo giungere ad una prima importante dimostrazione: "se i freni della macchina si rompono all'improvviso, il conducente è nei guai".

PASSO SECONDO: Poiché il primo principio di Tizio Caio Pigmalione rielabora le teorie fondamentali di Cipriano sui Lapsi, possiamo aggiungere anche che l'esegesi delle forze naturali su cui poggia la precedente dimostrazione, non si ferma qui ma, al contrario, si sposta in direzione panteistica allorquando vi si applica la seconda legge di Galvani-Volta, ricordandoci ovviamente dell'importanza fondamentale dell'imperativo categorico nella filosofia di Kant. Tutto questo per dimostrare il seguente teorema: "Una macchina senza il suo carburante non può funzionare".

Da qui si deduce intuitivamente il primo principio del Paolone, enunciato in precedenza. Ovviamente se ne ricava immediatamente il seguente

COROLLARIO: "Difficilmente una dimostrazione che utilizza il primo principio del Paolone è, quantunque valida su un piano del tutto sofista, credibile."

Quando sarete politici, rammentatevene...

i BOVABYTE

(La rivista il cui nome si legge come si pronuncia)

INCREDIBILE! La Atari non si accontenta del fantomatico Jaguar, ma già sta pensando ad un nuovo incredibile sistema casalingo in grado di surclassare qualsiasi macchina concorrente. Il mostruoso progetto si avvale di un processore centrale a 129 bit (128 + uno residuo)(di scorta! ndJH) e la sua versatilità consisterà soprattutto nel rivoluzionario linguaggio di programmazione: il LEA (non si sa di preciso il significato di questa sigla, ma pare oscilli tra "Leading Electronic Aknowledgement" e "Lanza E' Assennato" NdP). Ma piantiamola subito con le ciarle inutili e andiamo ad intervistarne il creatore.

LE INTERVISTE DI BOVA BYTE

LLOYD NICELIFE JR

Qui è Paolone che vi parla da Copacabana, dove mi sono recato per fare quattro chiacchiere con il fantomatico creatore del fantastico linguaggio di programmazione sviluppato per l'Atari. Lloyd ci riceve nella sua spiaggia personale attorniato da venti ragazze in bikini (qualcuna anche senza) e da uno stuolo di ammiratori e servitori vari. Non è facile superare questa selva selvaggia (ah, che splendida figura retorico-stilistica!), ma finalmente sono riuscito a raggiungerlo uccidendo qualcuno di qua e di là.

P: Ingegner Nicelife, ci dica, come funziona il LEA?

L: Per favore, mi chiami semplicemente Lloyd perché sa, nonostante abbia un carnet pieno di appuntamenti con le modelle più in vista di Playboy e Penthouse, nonostante debba pranzare proprio oggi con Agnelli, possegga due Lamborghini (ho sempre considerato le Ferrari delle utilitarie per proletari) e mi sposti esclusivamente con l'elicottero, sono una persona semplice e modesta...

P: D'accordo, Lloyd, come funziona il LEA?

L: E' semplice, come lei sa, il linguaggio macchina consiste in sequenze di "uni" e "zeri" che vengono tradotti da processore in impulsi elettrici. Ebbene, il LEA bypassa questa fase di traduzione e salta agli impulsi direttamente.

P: D'accordo, così sarà più veloce, ma come fa un programmatore ad inserire degli impulsi elettrici?

L: Ovviamente sarà anche disponibile un sistema di sviluppo che si incarichi di una primordiale traduzione del linguaggio macchina nel LEA, quantunque la cartuccia finale utilizzata dal sistema IATTU conterrà solo impulsi elettrici.

P: Ma tutto ciò è impossibile!! Lei mi sta prendendo in giro, dica la verità!

L: Caro mio, io non ho certo studiato tutti questi anni un sistema così complesso per poi sentirmi dire che non è possibile! Secondo lei, una personalità grandiosa del passato come Leonardo da Vinci, avrebbe potuto ritenere possibili macchine tanto semplici come radio e televisori? Voi miseri mortali siete abituati a ciò che il presente vi offre e rifiutate in blocco tutte le innovazioni che il progresso scientifico vi mette di fronte!

P: Già, è vero, mi scusi. Tuttavia, vorrei chiederle qualcosa di più personale: ma lei da quanto tempo lavora all'Atari?

L: Dal 1981, quando avevo solo 23 anni e mi ero appena laureato con 112 e lode in elettronica, fisica nucleare, telecomunicazioni, economia e commercio, lingue e scienze politiche. Mi ero appena stabilito a Copacabana per riprendermi dalle fatiche degli studi ed immergermi seriamente in questo progetto che finalmente, e solo oggi, sono riuscito a portare a compimento.

P: Ma allora lei ha 34 anni, pensi che mi ero stupito nel vederla tanto giovane, davvero, ne dimostra 20 al massimo...

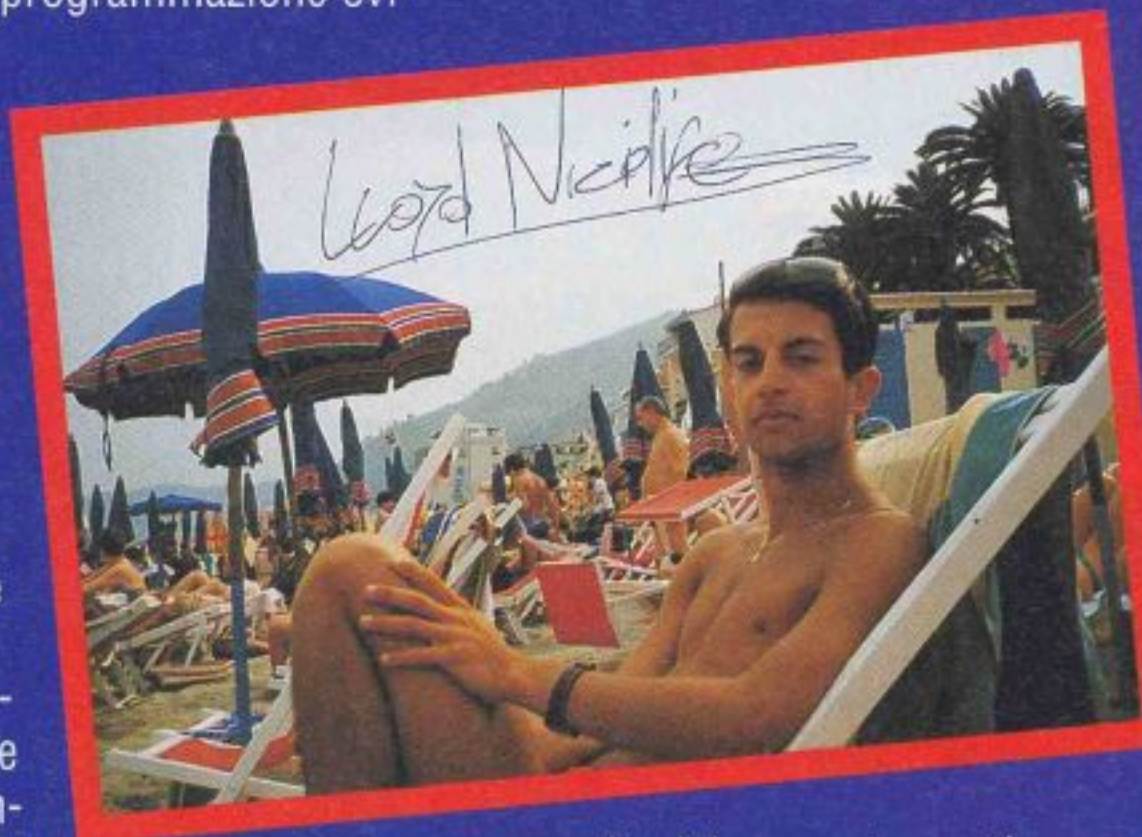
L: Eh, sa, io ho sempre curato il mio aspetto fisico per mantenerlo perfetto, ed assurgere così alle vette più elevate del fascino e della classe. (Tira fuori un papiro lungo come la carta igienica Scottex, 10 piani di morbidezza NdP) Vede? Questi sono i miei appuntamenti per questa settimana con le più rinomate Top Model... Io faccio tanta palestra, moltissimo sport, mi reco alla sauna regolarmente e mi dedico ad hobby minori come il Golf, il Crickett e gli appuntamenti mondani con l'alta società.

P: Accidenti, chissà cosa le costa un tenore di vita così alto...

L: Bhé, a dire il vero io non spendo manco una lira... paga tutto l'Atari

P: Ah, ecco perché anni fa rischiava il fallimento. Vuole dire qualcos'altro ai nostri lettori?

L: La classe, amici, qualsiasi cosa facciate, ricordatevi di avere classe. Per il momento posso solo lasciarvi una mia foto autografata. Fatene buon uso, mi raccomando.

Bene, e questo è tutto. BovaByte vi lascia in attesa di trovare qualche altro interessante e poliedrico personaggio da intervistare. Buon divertimento.

Dalle Parti Di BOVABYTE

(La rivista il cui nome si legge come si pronuncia)

GIOCA COI TUOI VIDEOGAMES OVUNQUE!!

Oggi è possibile con AUTOMA

CON AUTOMA IL TUO COMPUTER O LA TUA CONSOLE, DIVENTANO PORTATILI!!

COME FUNZIONA

Automa si divide in due unità distinte e ricetrasmittenti.

L'unità CONTROLLER si inserisce nella porta utente del tuo C64 (o nella centronics dell'Amiga o nella Extension del Mega Drive) e con l'apposito cavo nella porta Joystick numero 2. L'amplificatore di segnale permette di inviare all'unità Hand Held i segnali audio e video del computer. La frequenza può essere personalizzata agendo su un'apposita manopola.

L'unità HAND HELD riproduce il segnale A/V del computer grazie ad un monitor a colori LCD da 3" ed un altoparlante mono da 0.25W. Il compito di questa unità sarà altresì quello di inviare al computer i segnali relativi al movimento joy o al tasto fuoco. Un altro tasto emula la barra di spazio ed il terzo è utile se avete un megadrive. L'unità HH dispone inoltre di tre tasti programmabili che ne emulano tre della tastiera e di un'antenna in ferrite interna.

L'amplificazione del segnale è in grado di offrirvi un raggio d'azione di ben due Km. Considerando che Automa è stato concepito per funzionare solo in città è già una bella libertà d'azione. Un ulteriore amplificatore opzionale è in grado di ampliare tale raggio d'azione.

DISPONIBILE IN VERSIONI C64, AMIGA, MEGADRIVE

Vista la vostra gentilezza, questo tizio vuole donarvi del piombo gratis (sotto forma di proiettili)

VENDETTA

64 KIXX cass. L. 9.900

Aiuto mi hanno lasciato solo, adesso dove vado?

A quanto pare questo mese, Giancarlo mi dà solo budget da recensire, eppure non l'ho mai fatto arrabbiare (forse!, spero!)). Cominciavo seriamente a pensare che in versione budget venissero pubblicate solo le zozzerie (ne avevo quasi la certezza), ma giochi come questo mi fanno completamente cambiare opinione.
Praticamente Vendetta sono due giochi in uno: il primo uno sorta di The Last Ninja senza ninja, mentre il secondo è una stupenda simulazione di guida.
Senza dubbio questo programma riceverà molti consensi, sia dagli appassionati della saga "The Last..." dai fatatici di simulazioni, da quelli di Arcade ecc...

Avete mai notato che in quasi tutte le trame dei videogiochi compare una donna in pericolo. Come al solito a soccorrere questa poverina sarà l'uomo di turno, che altro non è che il suo fidanzato. Questo gioco non è da meno, tranne per un piccolo e non trascurabile particolare: la ragazza del protagonista non è stata rapita dal solito perfido stregone, ma barbaramente uccisa da una banda di narcotrafficanti. L'incavolamento del protagonista è tale che decide di partire con il suo fiammante fuoristrada per fare giustizia vendicandosi (del resto lo dice anche il titolo).
L'impostazione del gioco è pressoché identica a quella di The Last Ninja 1, 2 e 3, con la mitica visuale in isometria. Tra un livello e un'altro è stata inserita una sezione di guida, dove guidando la propria autovettura, bisognerà fare attenzione ai continui attacchi dei trafficanti.
Il gioco si può brevemente descrivere come un incrocio ben riuscito fra un arcade ed un beat'em-up, perché oltre che tirare cazzotti e mitragliate a destra e a manca sarà anche necessario collezionare una serie di oggetti da usare nel posto giusto al momento giusto.

Chi dorme non piglia pesci

PRESENTAZIONE 70%
Sufficiente sotto tutti i punti di vista

GRAFICA 89%
Ben definita e molto curata nei particolari

SONORO 76%
Bella musica e ottimi effetti sonori

APPETIBILITA' 91%
Giocabilissimo sin dall'inizio

LONGEVITA 83%
Vi terra incollati al televisore per molto tempo

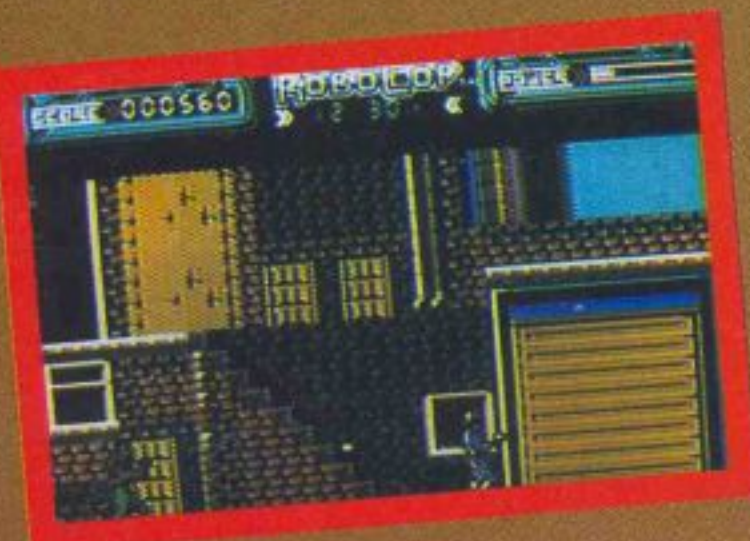
GLOBALE 93%
Due bellissimi giochi in uno al prezzo di un budget

Si! E' lui l'uomo d'acciaio, l'ultraviolento e ultracattivo che mangia solo omogeneizzati

Robocop è tornato più crudele è più spietato. Ricordo che alcuni anni or sono, quando questo gioco uscì a prezzo pieno, riscosse un non indifferente successo. Ora in pieno 1992, eccolo che ci viene riproposto sotto forma di budget, praticamente un affare imperdibile. Il gioco, nonostante la sua relativa vecchiaia, riesce a riproporsi dignitosamente e a suscitare di nuovo interesse in tutti gli amanti dei programmi ben fatti.

ROBOCOP

Murphy è il trentaduesimo poliziotto ad essere ucciso (almeno ufficialmente) a Detroit. In realtà egli è ancora vivo, sebbene non più nelle vesti di umano ma in quelle di Robocop (Yeppie!).
Robocop è un droide metà uomo metà macchina, quelli che sono (che erano) gli organi vitali di Murphy sono stati preservati, costruendogli attorno una imponente armatura metallica. Le direttive di Robocop sono sostanzialmente tre: preservare l'ordine pubblico, far rispettare la legge, ed arrestare i caporedattori. In realtà è presente anche una quarta direttiva, che possiamo definire fantasma, la quale impedisce a Roby di arrestare... Lasciamo perdere. Sostanzialmente il gioco è un beat'em-up, anche se sono stati inseriti alcuni livelli di tipo puzzle. Per i livelli arcade lo scrolling è multidirezionale. Le azioni che Robocop può compiere sono abbastanza limitate. Egli può salire o scendere scale, camminare a destra o sinistra (questo lo so fare anch'io Nd-Nuke), saltare, abbassarsi e sparare.
Tutte le strade di Detroit sono colme di criminali che anelano a una cosa sola, LA DISTRUZIONE ULTRATOTALE DI ROBOCOP. Il nostro impavido guerriero meccanico non si lascerà impaurire da tali elementi negativi, continuando la sua lotta senza quartiere contro le forze del male che attanagliano la città. Ed infine, solo uno sopravviverà, lui, il mitico Robocop.

Ma porc... Uno esce per farsi una passeggiata e che cosa incontra? Decine e decine di esauriti che gli vogliono fare lo scalpo

Fate l'amore non fate la guerra (o viceversa? Boh!)

PRESENTAZIONE 76%
Robocop non ha bisogno di presentazioni.

GRAFICA 83%
Bellissimo lo sprite principale. I fondali sono sufficientemente definiti e ben colorati.

SONORO 87%
Sia la musica che gli effetti sonori sono di poco sopra la media dei giochi per C64

APPETIBILITA' 90%
Robocop, basta la parola.

LONGEVITA' 87%
Una volta entrati nel vivo dell'azione, non se ne esce più

GLOBALE 84%
Un mito al prezzo di un budget

64 HIT SQUAD cass. L. 9.900

HARD DRIVIN'

"Caro Joseph, le ho mai raccontato di come vinsi la corsa della morte con un carciofo di macchina, battendo il fortissimo Phantom Photon?" "Sssi Colonnello, almeno un goziliardo di volte, perbaccolina!" "Beh, fa lo stesso! Dunque, all'epoca ero il secondo di Bicky Sauda che come sicuramente saprà era un fortissimo pilota di Formula Indy. Era il 29 febbraio, o il 30 ora non ricordo, e si doveva correre il famoso giro della morte. Bicky era caricatissimo e sicuro di vincere, anche se conosceva bene il suo avversario: un tipo scuro, ombroso, un tipo che si dileguava più velocemente di un fantasma e, scommetto che lei ha già capito a chi mi riferisco, vero?" "A Flash?" "Per l'appunto. Dunque, Bic sapeva bene che Phantom avrebbe tentato in tutti i modi di vincere la corsa, usando perfino i trucchi più loschi, come ad esempio fregargli tutto l'inchiostro..." "Inchiossstro... Bic... Ha! Ha! Ha! Colonnello, dovrebbe fare il comico da grande." "Comunque, tornando a noi, Bicky mi ordinò di prendere il carciof..ehm la macchina di riserva e di gareggiare insieme a loro in modo tale da poter controllare da vicino l'imbroglione e, riuscire così a impedirgli qualche sortita irregolare. All'inizio della corsa successe il fattaccio. Photon con un perfido marchingegno squarciò la ruota posteriore destra della stupenda macchina del mio capo, senza che quest'ultimo se ne accorgesse. Così quando scattò la luce verde del semaforo egli partì a razzo, ma la mancanza d'attrito provocò uno slittamento con conseguente urto a catena che coinvolse tutti i partecipanti alla corsa tranne il sottoscritto e, anche senza benzina riuscii a vincere percorrendo tutti i duecento Km spingendo la macchina a piedi!" " Colonnello? Dice davvero?" "No!"

Arrgh! Il simulatore monocromatico delle scatolette di cibo per gatti colpisce ancora! E' una cosa allucinante! Sapete chi sono i programmatori di questo gioco? No? Sapete, almeno, a quale casa di software sono legati? Come? Volete una mano? Ok! Qual'è quella casa che dall'alba dei tempi sforna un bidone dietro l'altro? (Risposta in coro) "La Domark!" Bravi! C'era da immaginarselo, no? Datemi retta: lasciate perdere! (vorrei far notare che ultimamente lo standard qualitativo della Domark si è un po' risollevato. Basti guardare i loro ultimi titoli quali Super Space Invaders '91.-ndJH)

BAD

PRESENTAZIONE 48%
Hard Drivin'? Aargh! By Domark? Doppio Aargh!

GRAFICA 51%
Il vettoriale non è mai stato la forza del C64, ma qui si esagera!

SONORO 59%
Effetti carini, ma non troppo...

APPETIBILITA' 40%
Domark, basta la parola!

LONGEVITA' 45%
Difficile, controllo pseudo-impossibile e impossibile da giocare!

GLOBALE 50%
Micidiale! E' sufficiente un solo colpo e... Kaput!

NAVY MOVES

64 KIXX cass. L. 9.900

Che lavoraccio fare la spia. Bisogna schivare pallottole, piazzare bombe e rischiare ogni giorno la vita; anche se la cosa che mi manda più in bestia è che nessuno ti dice mai grazie per il tuo lavoro.
Navy Moves sostanzialmente è un arcade multilivello. Lo scrolling è orizzontale da destra verso sinistra.
Il primo livello è ambientato in mare, lo scopo è di riuscire a raggiungere la riva evitando possibilmente di andare a sbattere contro delle mine galleggianti. Nei livelli superiori l'azione si svolge prevalentemente sulla terra ferma, dove si potranno incontrare tanti terroristi armati fino ai denti, che tenteranno di ostacolarvi in tutti i modi.
Una volta distrutto il quartier generale dei rivoltosi, la vostra avventura si può dir terminata. A questo punto non vi rimarrà nient'altro da fare che tornare a casa, ed aspettare di essere chiamati per un altra missione suicida.
Inizialmente avrete in dotazione solo un fucile subacqueo, anche se progredendo nel gioco, potrete sostituire quest'arma obsoleta con qualcosa di più efficace come un lanciafiamme o un fucile automatico.
In basso dello schermo è presente anche un piccolo radar (alla Alien), che vi segnalerà con discreto anticipo la presenza di qualche ostacolo. Anche se a mio parere, alle volte è di dubbia utilità.

Massiccio e cattivissimo il protagonista.

Mi sta venendo il mal di mare.

Carina la piovra che balla all'inizio del gioco.

Navy Moves non è un cattivo programma. L'unica cosa che non mi convince è la giocabilità, infatti tende ad essere molto difficile da giocare.
La grafica ed il sonoro sono di buona fattura, ma purtroppo bisogna imparare a memoria l'ubicazione di tutti gli ostacoli per poter proseguire. Dopo tutto, anche se Navy Moves è un Budget, il mio consiglio rimane sempre quello di provarlo prima di un eventuale acquisto.

PRESENTAZIONE 70%
Carina la piovra che balla all'inizio del gioco.

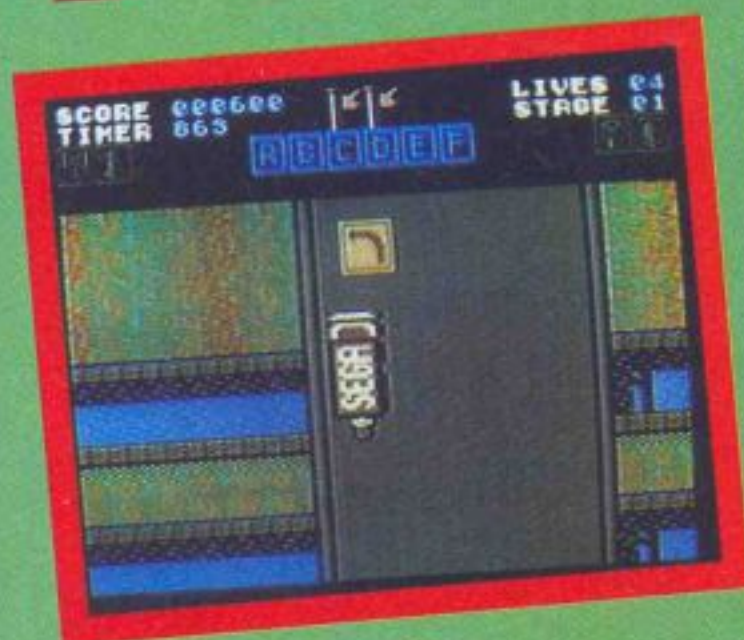
GRAFICA 85%
Bella, ben definita e discretamente colorata.

SONORO 70%
Musica nello schermo dei titoli e dignitosi effetti sonori.

APPETIBILITA' 60%
Abbastanza appetibile.

LONGEVITA 65%
Alla lunga tende ad annoiare.

GLOBALE 74%
Troppo difficile...

ACTION FIGHTER

Un bel rifornimento ci voleva proprio!!!

Milano: in una tiepida giornata domenicale, voi ve ne andate in giro in motocicletta a sparare ai passanti, facendo particolare attenzione nel colpire i bambini e nello scippare le vecchiette. La giornata è bellissima e tutti gli amanti della velocità corrono sulle grige strade inseguiti da pirati dell'asfalto che li ostacolano. Certi tipi che senza un minimo di contegno vi buttano fuori strada, solo perché avete personalizzato la loro auto con un innocuo nonché affettuoso(?!) martelluccio pneumatico. Comunque, proseguendo, dopo aver rubato un'automobile, arrivate fino al mare ove, tanto per cambiare, "prendete in prestito" un jet (un jet, Elo? Ma sei sicura che i jet si ormeggino?-nd JH). Sorvolando le inquinate acque vi preoccupate di abbattere gli ostacoli: sottomarini, barche, bagnanti, paperelle di gomma(...). La vostra avventura termina nei pressi del supermercato in cui la vostra mammina, che ha appena finito di fare la spesa, vi attende per accompagnarvi a far visita alla nonna giacente in ospedale perché picchiata da un anonimo teppista armato di mitra.

Ci voleva proprio questo furtarello...

Arrgh! E questo da dove esce?!

E' un gioco piacevole e tranquillo... E CHE MI MANDA IN BESTIA!!! Ogni volta che faccio una curva mi schianto, ma la cosa peggiore è avere quelle orrende ambulanze che con la scusa (banalissima) di avere pazienti morenti a bordo non mi danno la precedenza. C'è la possibilità di sparare palline da ping-pong (guarda che sono proiettili, NdSH) e lucine azzurre (ma la finisci di fare la scema? NdSH) (Cafone!), nonché di eseguire salti spericolati facendo venire un colpo agli astanti. Graficamente è discretamente realizzato, con scenari che variano da strade (milanesi) ben definite a una cosa blu che dovrebbe ricordare vagamente il mare (ma da quand'é che c'é il mare a Milano? NdNuke) (io, glielo ho detto, ma lei si rifiuta di credere che quello sia il naviglio... NdSH), ha una buona dose di giocabilità e una certa longevità. In definitiva, lo consiglio ai fanatici di Spy Hunter.

PRESENTAZIONE 60%
Non mi aspettavo di più...

GRAFICA 72%
Generalmente ben definita, la sezione marittima lascia tuttavia a desiderare.

SONORO 40%
Pochi effetti, goffi e plopposi (cioè che si limitano a fare "plop". NdSH)

APPETIBILITA' 75%
In stile Spy Hunter e la giocabilità esiste...

LONGEVITA' 80%
Accoppare le vecchiette è divertente!

GLOBALE 71%
Ottimo per passare qualche sana mezz'ora a spiacciare gente.

MEDAGLIA D'ORO

Ecco cosa amo di queste avventure... far saltare in aria tutti quelli che riesco.

PRESENTAZIONE 80%
Un budget è un budget, più di tanto...

GRAFICA 94%
Carina, tondeggiante, rifinita nei minimi particolari e molto colorata!

SONORO 78%
Tanti FX e fatti molto bene, carine le musichette di presentazione.

APPETIBILITA' 95%
Arrf! Arrf! Slurp! Slurp! Bav! Bav!(No! Che avete capito... NdSH)

LONGEVITA' 96%
Ma quando finisce?

GLOBALE 93%
Bello. Estremamente bello!

RICK DANGEROUS

Era una notte lunga, buia e tempestosa, un uomo, uno scienziato, uno stregone (ha visto bella signora? Tre al prezzo di uno! Che occasione, non se la lasci sfuggire!! Ndvideodipendente). Egli aveva scoperto qualcosa, qualcosa di importante: un tesoro, forse oro, forse diamanti, forse la saggezza (o forse un frullatore, NdNuke) o forse qualcos'altro di più bello, affascinante e sconosciuto allo stesso tempo, ma sicuramente era qualcosa che faceva gola a molte, molte persone. Un uomo solo era in grado di trovare questo tesoro, un solo uomo era allo stesso tempo veloce, intelligente e con i requisiti adatti per portare a termine questa missione considerata da molti impossibile. Era al servizio di sua maestà, era sotto una cascata di diamanti, tuonava, aveva un dito d'oro e scriveva con amore dalla Russia: aveva vissuto solamente due volte. Il suo nome era Dangerous, Rick Dangerous intrepido super-eroe, e collezionista di francobolli part-time. Questa volta si ritrova in un'avventura di dimensioni epiche in cui dovrà sfoderare tutta la sua abilità se vorrà uscirne vivo e portarsi a casa la bella sventolona...ehm! il tesoro.

Un'altro tesoro da infilare nella mia modesta tasca destra. Per fortuna Eta Beta è un mio caro amico.

E' fantastico, veramente fantastico! La realizzazione è impeccabile sotto ogni punto di vista, a parte forse il sonoro dove i programmatori potevano anche inserire qualcosina in più Comunque, resta il fatto che ha una giocabilità eccezionale e che una schema di gioco estremamente immediato e accattivante. Chi se lo è lasciato sfuggire ai suoi tempi ha fatto un grosso sbaglio, tuttavia può rimediare ora...

SHIN

64 UNIQUE cass. L. 9.900

THE HUNT FOR RED OCTOBER

PRESENTAZIONE 67%

Presentazione nei limiti nella norma (il manuale fa tenerezza).

GRAFICA 73%

Dignitosa e discretamente definita.

SONORO 58%

Sebbene non molto vario, svolge il suo lavoro sfruttando decentemente le capacità del SID

APPETIBILITA' 86%

Potrà interessare ai fans dei giochi di strategia militare (forse).

LONGEVITA' 80%

Non finisce mai!

GLOBALE 71%

Un bel ricordo dei tempi d'oro del C64.

Anche se sono un fan sfegatato dei giochi ad ambientazione militare non sono mai impazzito di gioia per questa specie di simulazione, nemmeno quando uscì per la prima volta.
Red October narra le gesta del vero comunista per antonomasia: Il comandante Marko Ramius, ufficiale in comando del sommergibile che dà il nome all'intera vicenda. Questo militare della flotta della falce e del martello, come tutti i comunisti che si rispettino, diserterà la patria mettendo a repentaglio l'incolumità del suo sottomarino e del suo equipaggio per fuggire in occidente. Pur essendo soltanto la trama di una vicenda romanzesca e cinematografica, ci riporta indietro ai temibili e squallidi anni della guerra fredda, in cui il mondo assaporava il timore della misteriosa e ostile cortina di ferro, enorme nemico in grado di distruggere il mondo con la sua potenza bellico-nucleare.
Il gioco di per sé è, come citato in precedenza, una specie di simulazione.
Per l'occasione indosserete l'uniforme dell'ex. marina sovietica (proprio quella che ora non sa più che bandiera battere) e vi improvviserete capitani. A questo punto dovrete scegliere se siete capitalisti o Marxisti (Per i capitalisti la rotta va ad ovest, verso gli stati uniti).
Per un giocatore abituato agli arcade l'impatto con il gioco è abbastanza traumatico. Egli si troverà di fronte ad una quantità di finestre d'opzione abbastanza misteriose. Quando avrà imparato a capire che cosa fanno le opzioni potrà dire di aver cominciato a giocarci.
Comunque mi sento in dovere di avvertire che in Red October, a parte cliccare molto raramente su qualche icona, ci si limita a fissare il monitor.

MAH?

Nonostante debba confessare che giocare con un gioco il cui puntatore raffigura la falce e martello mi innervosisca incredibilmente, debbo comunque cercare in Caccia ad Ottobre Rosso, dei pregi.
Sebbene sia lento e monotono potrà appassionare per qualche ora i patiti persi della strategia.

Su il periscopio, giù il periscopio, su il periscopio ...

64 CODE MASTERS cass. L. 9.900

SOCCER Pinball

Angoscia e disperazione! Vi hanno (siete?) appena rifilato un Goal.

Era tutto il giorno che sognavo di poter uscire, potermi recare al bar all'angolo per giocare al mio flipper preferito. Ma quella sera c'era anche la partita, quella imperdibile, l'esito della quale avrebbe influenzato i miei primi quarant'anni (o almeno così mi sentivo), o forse il mio primo libro. Cosa fare, come risolvere questo tremendo dilemma che attanagliava le mie viscere? E qui pensai subito al mio fedele C64: vuoi vedere che il vecchio CPU ci mette il piedino e mischia le due cose? Un flipper con un tocco di calcio? Perché no? In fondo ne hanno fatti di tutti i tipi, anche di quelli in cui piloti astronavi, perché non dovrebbero riuscire a farne uno simile? Detto fatto, ecco Soccer Pinball su C64. Il gioco è un semplicissimo flipper, ma con un make up completamente rifatto sul tema calcio: i cartellini da buttare giù sono i difensori della squadra avversaria; scomparso l'ultimo si può tentare di mandare la palla in rete. Dopo il terzo gol si passa di livello... Ehi, un momento, ho detto gol? Cavoli, la partita! Ma quella in TV, no? O quella a flipper al bar? O quella sul fido C 6 4 ? Beh, la scelta sta solo a voi.

La difesa un attimo prima...

Era da molto tempo che non vedevo un flipper su C64, più o meno dai tempi di Night Mission, e il paragone di sicuro non fa onore all'ultima release dei Code Masters. Da apprezzare l'innovativa idea (dopo tutto fare un flipper con il calcio per tema, in cui per ogni livello si trova una squadra differente è qualcosa di nuovo, no?), ma da deprecare la realizzazione tecnica. La pallina risponde un po' male ai comandi, per cui è difficile fare gol, e gli effetti sonori (al contrario della colonna sonora, degna di nota) non sono certo entusiasmanti. Un prodotto che mi lascia perplesso, ma che potrebbe piacere agli appassionati di flipper che amano il calcio.

PRESENTAZIONE 38%
Ciao, sono un flipper!

GRAFICA 44%
Un po' povera, ma ravvivata da alcune schermate statiche.

SONORO 66%
Effetti sonori irritanti, ma musiche decisamente carine.

APPETIBILITA' 49%
Se fate collezione di flipper...

LONGEVITA' 51%
Otto livelli da superare con una pallina che ha idee tutte sue sulla fisica...

GLOBALE 53%
Una discreta idea con un po' poca sostanza.

...e un attimo dopo.

PROGRAMMA

Tilt, Top Wrestling e Smash vi dicono niente? Naturalmente no, perché non vi abbiamo ancora presentato l'autore dei giochi, Angelo Righi, programmatore, grafico e musicista professionista e solitario per vocazione (o almeno non è riuscito a trovare nessun socio-programmatore che riuscisse a resistere più di cinque minuti con lui), che ci fa il punto sulla situazione dei suoi ultimi giochi, soprattutto considerato che Smash doveva essere finito verso Novembre dell'anno scorso (Come Cattivik! ndJH). Dopo i tre mesi di un lavoro filato come liscio come Tilt il tempo previsto era di quattro mesi invece...

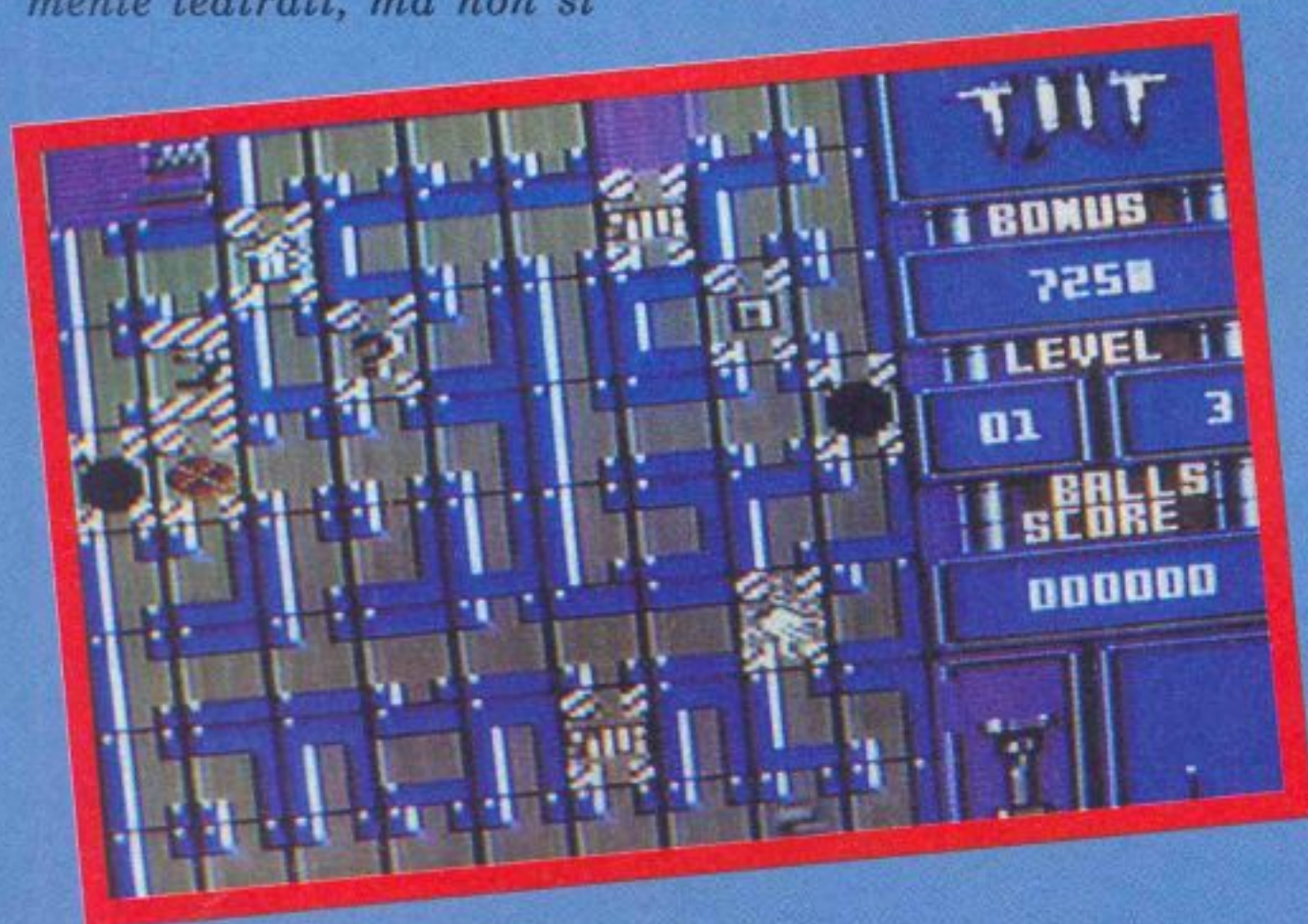
JH: *Top Wrestling è l'ultimo gioco della Genias e uno dei numerosi ispirati a lotte di bistecconi estrogenati assolutamente teatrali, ma non si tratta di un gioco sviluppato originariamente per 64, infatti ne è appena uscita la versione Amiga, di chi è l'idea originale?*

Angelo: Top Wrestling è un'idea del team Holodream, se non sbaglio. Il responsabile principale di programmazione è Fabrizio Farenga e l'idea dovrebbe essere in collaborazione con Raffaele Valensise.

JH: *Come sarà rispetto alla versione Amiga?*

Angelo: Gli sprite saranno alti 60 pixel e larghi circa 48 pixel. Tutto quanto si muoverà al cinquantesimo di secondo. Non ci sarà lo scorrimento della versione Amiga, ma una schermata fissa in bitmap a sedici colori. Cercherò di inserirvi tutti i lottatori della versione originale, la quota minima di lottatori da inserire era quattro, ma mi sembrano troppo pochi, vorrei inserirne almeno otto, è difficile ma farò quello che posso.

JH: *Mi sembra di capire che hai avuto diversi problemi per il gioco.*

Angelo: No, visto che in fondo si tratta di un lavoro di

NDO S'IMPARA

conversione, l'unico grosso problema è mettere tutto il programma in un caricamento unico, ma le vere difficoltà sono saltate fuori per Smash.

JH: *Top Wrestling lo conosciamo comunque abbastanza, mi incuriosisce invece quello Smash, quasi ultimato per l'Idea, di cosa si tratta?*
Angelo: Beh, come si può intuire si tratta di un tennis (con Giancarlo è sempre meglio specificare ndVF), con visione laterale della partita e un paio di livelli di parallasse, uno per il campo e uno per lo sfondo. Ci sarà la possibilità di giocare in due contemporaneamente, scegliendo tra otto atleti diversi, quattro uomini e quattro donne, oppure contro il computer, con una decina di avversari diversi. Gli scenari saranno una decina, i tipi di campo quattro e i giocatori avranno a disposizione anche vari colpi speciali...

JH: *Mi sembra pesantemente ispirato a Super Volleyball (non che sia una cattiva cosa, si tratta di uno dei giochi sportivi più riusciti).*
Angelo: Sì.

JH: *Complimenti; sincero, conciso ed efficace.*
Angelo: Beh, non l'ho creato io il concept, quindi...

JH: *Né il concept né la grafica che viene curata da un grafico di Riccione...*

Angelo: ...Filippo Faternali (Filippo mi perdoni eventuali errori di "spelling" NDR) davvero molto bravo.

J.H: *In Smash i giocatori sono parametrizzati e ci sono diversi terreni, servono solo a cambiare colore dello sfondo oppure...*
Angelo: No, ci sono tutti i terreni classici e in più la sabbia...

J.H: *LA SABBIA?!?! E I sassi no?*
Angelo: Quando l'ho sentito per la prima volta sono rimasto un po' sorpreso anch'io, in effetti una pallina sulla sabbia non dovrebbe rimbalzare, nel gioco ci sarà invece un rimbalzo molto ridotto (altrimenti cosa diventa, una partita a tamburello? ndJH).

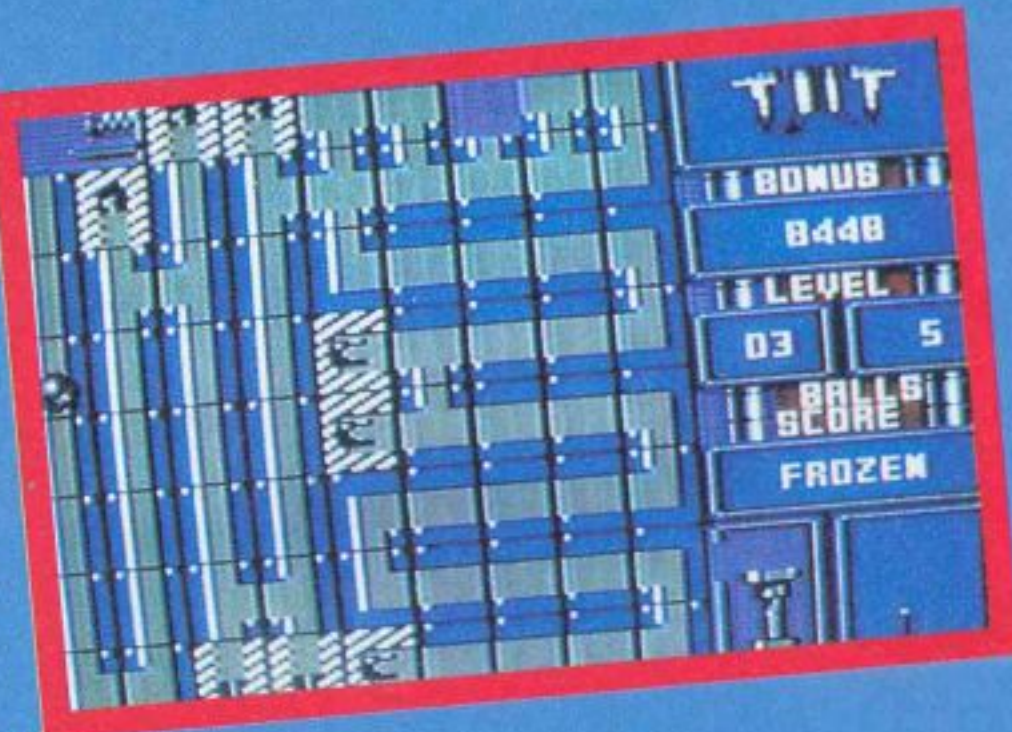
JH: *Smash: tecnicamente parlando?*
Angelo: Ci sono otto sprite, tre utilizzati per ognuno dei due giocatori oltre a rete e pallina. In realtà all'inizio doveva essere previsto anche il doppio, ma era troppo complesso realizzare uno scrolling in parallasse a sedici colori così veloce e allora abbiamo optato per due giocatori soli.
Ho realizzato anche la parte di sonoro che comprende una colonna sonora e qualche effetto durante la partita. All'inizio non doveva essere compito mio, ma Farina mi ha detto che sarebbe stato meglio se me ne fossi occupato personalmente (Altrimenti... ndDon Vito).

J.H: *Non dirmi che anche Smash sarà tutto in un unico caricamento, non ci credo...*
Angelo: Infatti sarà un multiload, è quasi impossibile farne un solo caricamento...

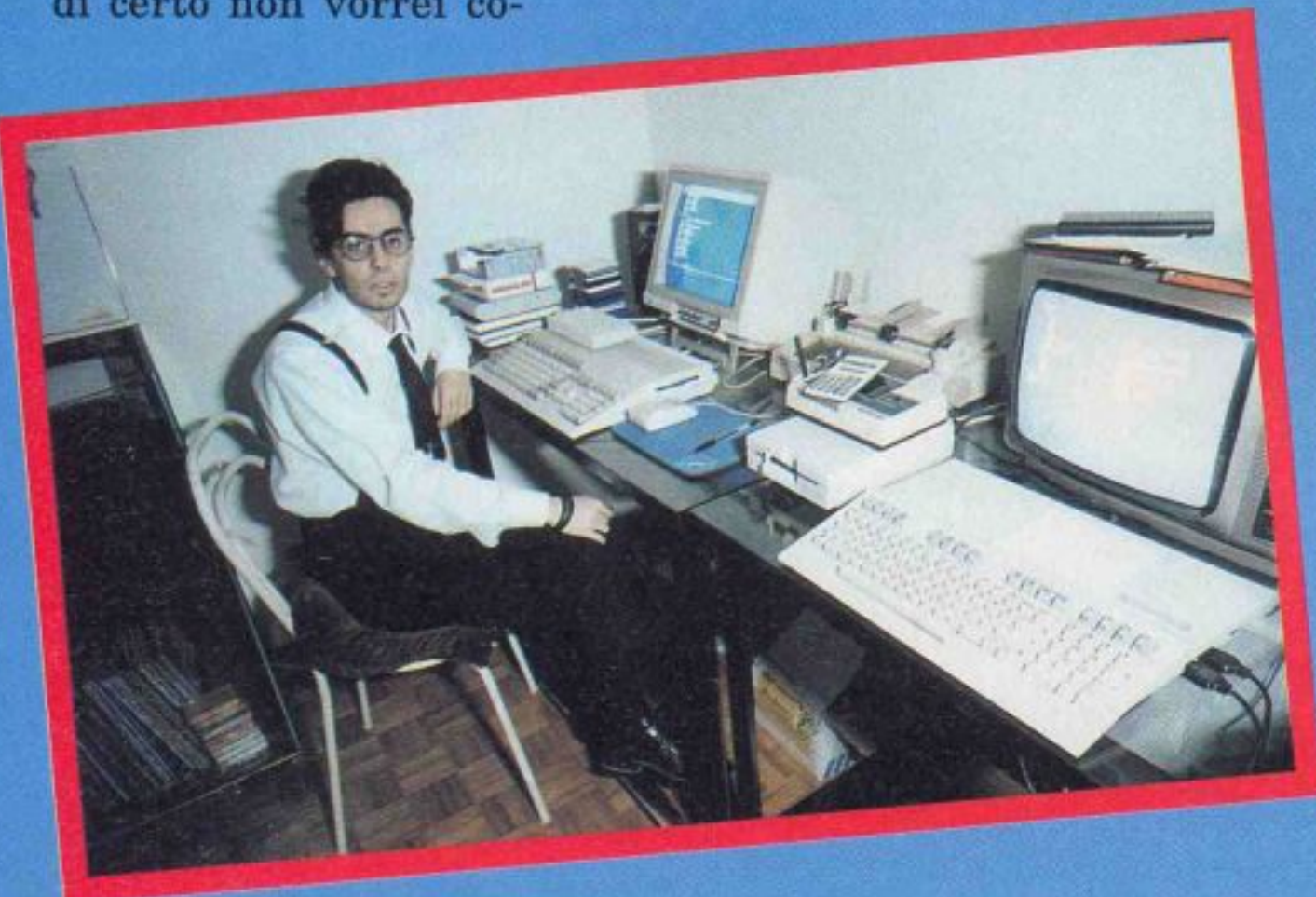
JH: *Immaginavo, con tutta la roba che ci mette dentro di solito Farina sarà un miracolo se riuscirò a far stare tutto Cattivik su due facciate del disco, con cinquanta livelli... ma torniamo a Smash, il progetto ormai è a buon punto, dovremmo trovarlo nei negozi prossimamente mentre per Top Wrestling ci vorrà ancora un bel po' di tempo...*
Angelo: Temo che non lo vedrete fino a settembre, anche perché anche se riuscirò a finirlo per Giugno non penso proprio che lo farebbero uscire in piena estate (farne per Giugno una versione Game Boy? ndVF).

JH: *Comunque sono tutti progetti che più di tanto non dureranno ancora, per il futuro cosa ci sarà?*
Angelo: C'è uno shoot 'em up che dovrei fare in collaborazione con il grafico di Smash, ma è ancora un progetto abbastanza lontano.

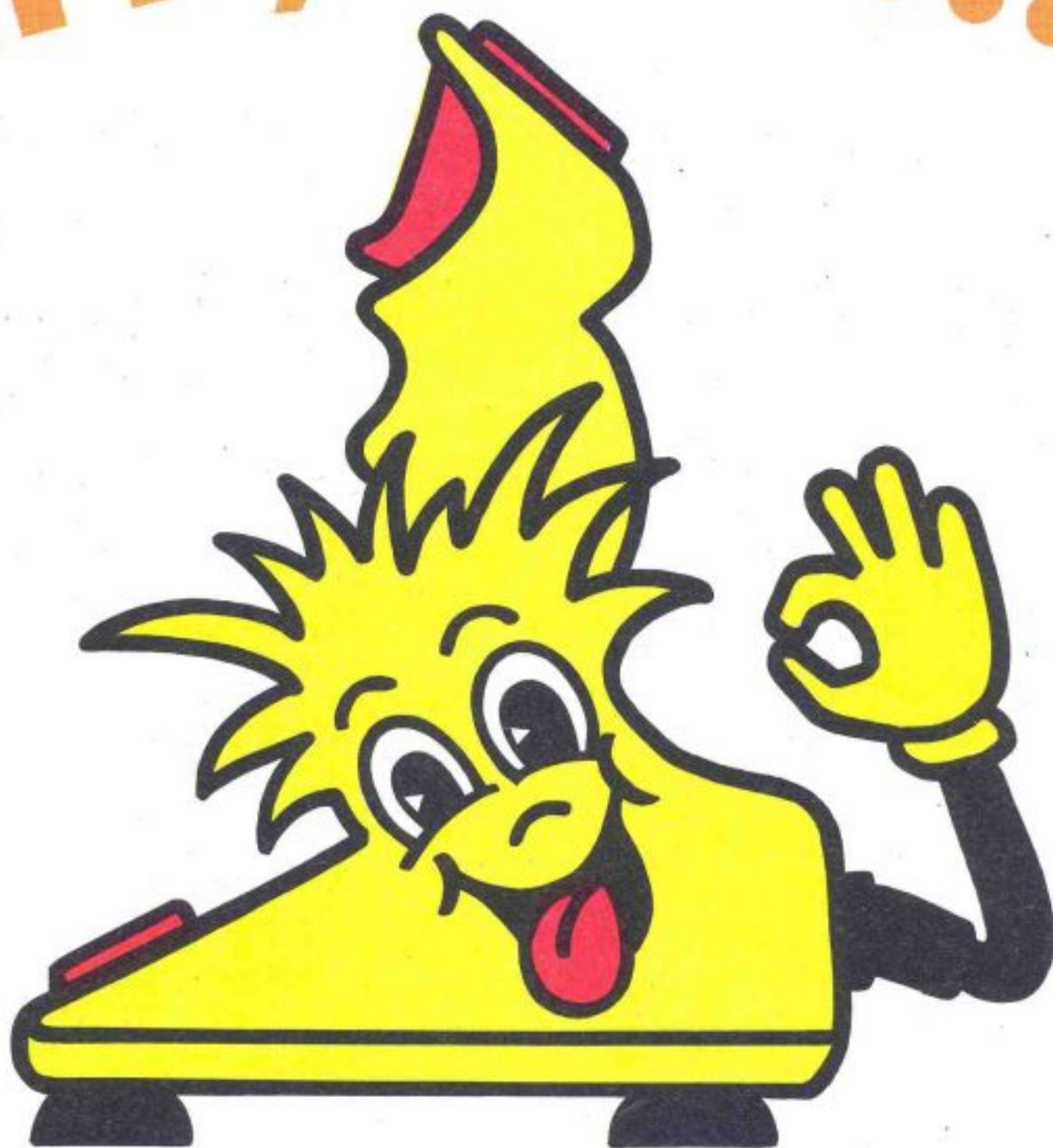
JH: *Hai in mente qualcosa di particolare per dare nuova linfa a un genere "un pochino" inflazionato? Anche nei programmi di Paolo e nei miei ci dovrebbe essere uno shoot 'em up.*
Angelo: Veramente no, ma di certo non vorrei copiare qualcosa, fare un secondo Armalyte, l'intenzione è fare qualcosa di diverso, semmai ispirandomi vagamente come concetto a Stinger, un vecchissimo shoot 'em up, sto parlando del lontano '83 (Cappero! NdJH) (I primi, deleteri, effetti di un'alimentazione pizza-based cominciano a sortire i primi effetti sulle espressioni di JH -ndVF). Era interessante il modo di ottenere le armi, bisognava salvare dei moduli su delle piattaforme... poi vorrei fare uno shoot'em up alternato a una sezione platform, al contrario di Turrican che era un platform alternato a uno shoot 'em up. Ma vorrei soprattutto metterci dentro qualche trovata grafica molto particolare come i tocchi di classe dell'acqua e delle cascate di Turrican, l'intenzione è di fare qualcosa di tecnicamente avanzato o lasciare perdere.

JH: *Capisco, non avrebbe senso altrimenti, anche se viste certe cavolate uscite per 64... Parliamo invece di console, come vedi il mercato prossimamente?*
Angelo: Sinceramente mi sembra che dopo un primo periodo di isterismo nei confronti del fenomeno console il mercato tutto sommato si sia abbastanza stabilizzato.

JH: *Beh, non è proprio così, comunque... computer lives forever.*

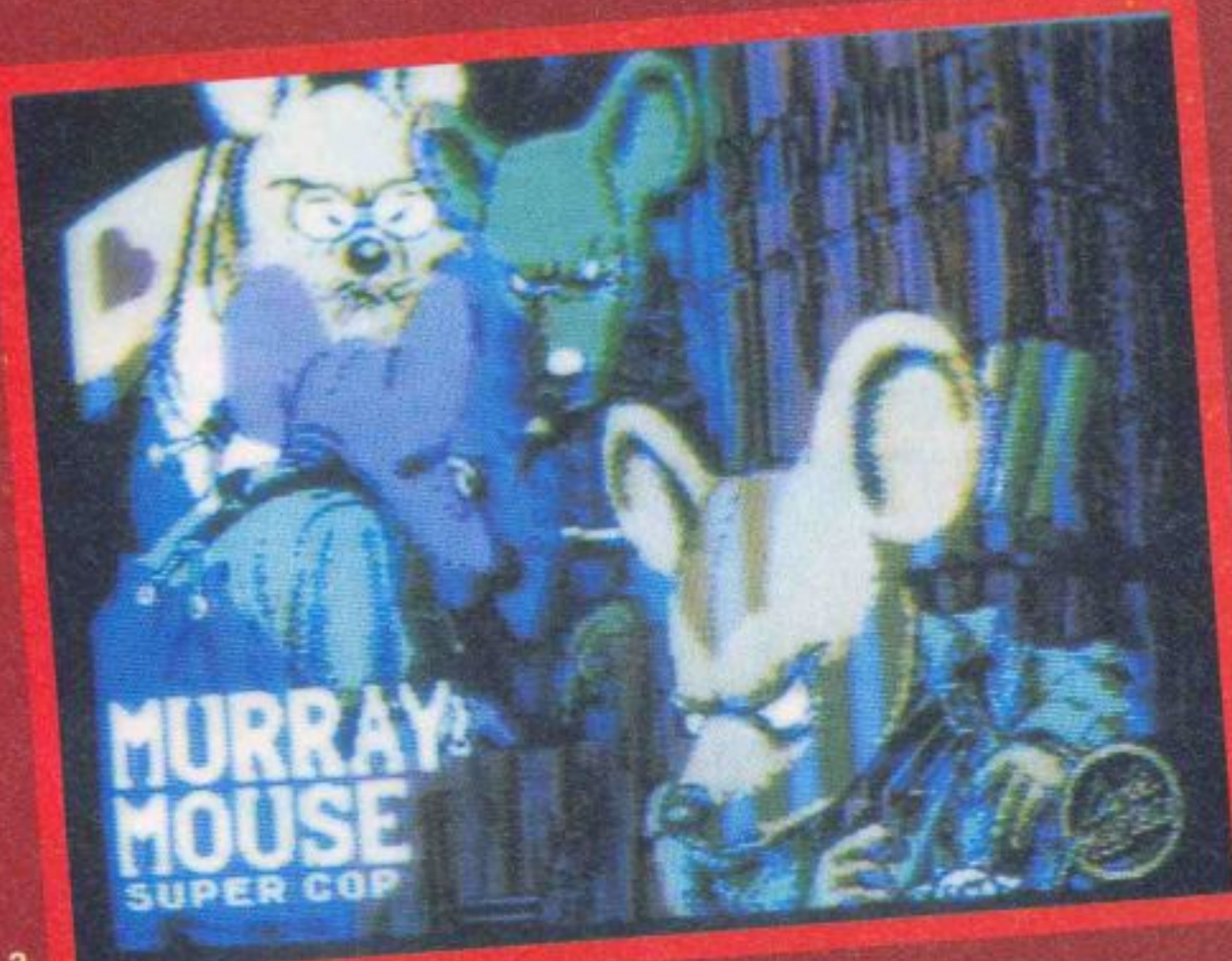
SCHEDA TECNICA

Nome: Angelo Righi
Età: 24 anni
Luogo di residenza: Castel S. Giovanni
Professione: Programmatore, ma non solo a livello di codice, si occupa anche di grafica e sonoro.
Precedenti: Prima di intraprendere il lavoro con Top Wrestling c'è stato Tilt per la Genias e inoltre è quasi ultimato un'altro gioco per l'Idea, Smash, o almeno questo è il titolo provvisorio.
Gli piace: Fare quello che gli pare.
Hobby: Faceva il chitarrista in un complesso il cui titolo è tutto un programma: "Passione plastica" (da una vecchia canzone dei Cure a cui si rifacevano). Ora si sono sciolti perché non lo sopportavano più.
Giochi preferiti: Impossible Mission e un fantomatico shoot 'em up, Stinger, tra i giochi stagionati. Tra quelli più recenti sono rimasto a Strider, degli ultimi nessuno mi ha colpito in particolare, ovviamente sto parlando dei giochi da bar, non degli obbrobri per computer.
Le origini: Se li è fatti proprio tutti (i computer)! Ha iniziato su VIC 20 passando poi su Commodore 16, 128 ed infine Amiga per il quale medita di tradire la causa ottobittistica. E' entrato in contatto per la prima volta con il mondo dei "programmatori seri" e delle software house grazie a Farina (il software manager della Idea NDR) ma il primo lavoro, dopo un annetto, è stato per la Genias.

MEGACLASSIFICA

I 20 TITOLI PIU' GIOCATI DAI LETTORI

1•TURRICAN II
2•CREATURES
3•HUDSON HAWK
4•MYTH
5•FLIMBO'S QUEST
6•TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II
7•LAST NINJA III
8•TURRICAN
9•ROD LAND
10•ROLLING RONNIE
11•SMASH TV
12•REVS+
13•GHOULS'N'GHOSTS
14•ARMALYTE
15•TURBO OUT RUN
16•BUBBLE BOBBLE
17•ELVIRA
18•TURBO CHARGE
19•MICROPROSE SOCCER
20•SPEEDBALL II

64 CODE MASTERS cass. L. 9.900

MURRAY MOUSE Supercop

3

Odio i programmi sul Commodore 64 che portano con loro il look da Spectrum. Comunque non si deve giudicare un gioco solo dal fatto che abbia due o sedici colori sullo schermo. Però è anche vero che il gioco in questione non ha dei movimenti granché fluidi. E' anche vero che non ha un'azione di gioco molto coinvolgente (quelle stelle maledettamente beota che ti stanno a guardare le fucilerei davvero tutte, una a una) e che la giocabilità non è eccelsa. Secondo me questo è un titolo che non aggiunge veramente nulla di nuovo al panorama dei videogiochi.

E mentre gli anni trenta correvano veloci (probabilmente per non farsi beccare dalle pallottole), la criminalità dilagava e le autorità avevano imposto il proibizionismo sul formaggio. La vita dei poliziotti era dura in questo periodo, ma questo sporco mestiere qualcuno lo deve pur fare. Questo qualcuno sei proprio tu e devi sventare il malefico piano della mafia che intende portare al furto della "Luna di formaggio". Il mezzo per sventare il piano è quello di raggiungere i covi di dieci capimafia locali e consegnarli alla giustizia. Per farlo dovrete attraversare pericolosissimi scenari pieni zeppi di malviventi mentre dal cielo vi staranno a guardare maree di stelle felici e soli assonnati. Bah, che idiozia.

1

2

1) Guardate il sole che sorride come un imbecille nel cielo.
2) Beh, nel 1930 le foto segnaletiche non erano un granché.
3) Questa è la cosa più bella di tutto il gioco, perciò...

PRESENTAZIONE 70%
Molto carina la confezione piena zeppa di simpatiche iniziative dedicate a quel maledetto uovo sodo di Dizzy.

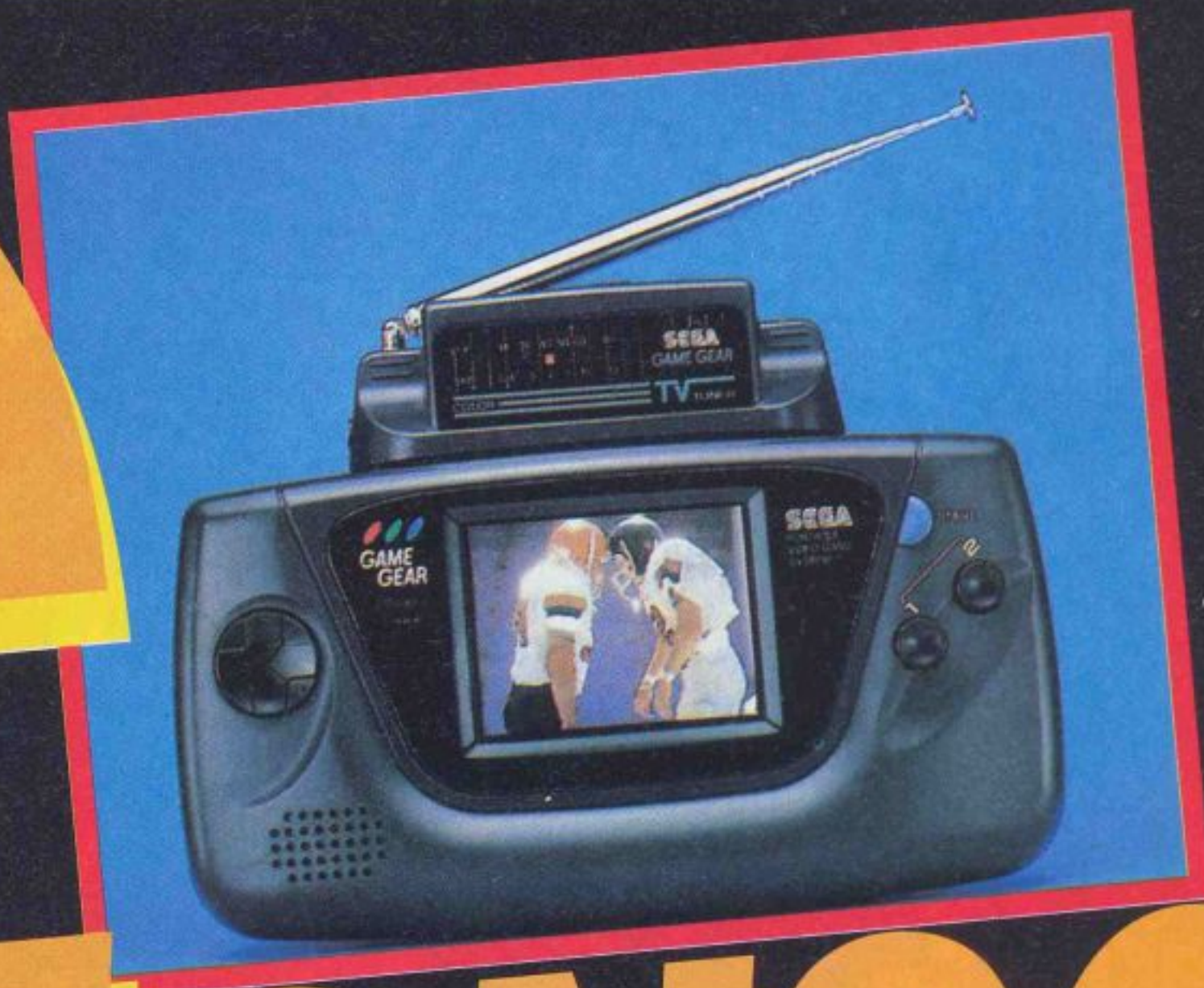
GRAFICA 48%
Aaaargh! Look da Spectrum attraverso tutto il gioco.

SONORO 64%
Appena sopra la sufficienza.

APPETIBILITA' 60%
Quanti di voi hanno mai desiderato di essere dei topi?

LONGEVITA' 50%
E per quanto a lungo vorreste rimanerlo?

GLOBALE 52%
Non ci siamo, manca qualcosa.

CONSO

Ebbene sì, cari amici. Anche aprile è ormai alle nostre spalle, ormai curve perché gravate dalle innumerevoli prove a cui veniamo sottoposti per voi, per fare uscire la rivista, per tenervi informati su tutto ciò che succede nel mondo videoludico d'oggi. Tra gli ardui compiti che dobbiamo ahimè svolgere ve ne sono alcuni incredibili: per esempio ora sono seduto con alle spalle Giancarlo che gioca a Chuck Rock su un C64; capite? Lui gioca mentre io soffro su questo Macintosh che va portandosi via molto rapidamente la mia vista, la mia giovinezza e la mia nottata, che probabilmente passerò in compagnia del caporedattore del vostro amato giornale (e non farla tanto tragica! Hai passato tutta la notte in redazione per un malfunzionamento del tuo Bancomat, mica perché ti ho legato alla sedia frustandoti ri-

petutamente.-ndJH). Ma bando alle ciance, passiamo rapidamente in rassegna i contenuti di ConsoleMania di questo mese.
Le news vedono di nuovo alla ribalta il portatile di casa Atari, queste volte le novità

LEMANIA

per Lynx riguardano molto più da vicino i giocatori italiani. E' stata infatti uscita l'imminente (forse già avvenuta quando uscirà questo) di Toki, Hyperdrome, Team Hydra, il picchiaduro Dirty Larry, Basketbrawl (una pallacanestro-picchiaduro), Baseball, Hockey e Bikini Beach Volleyball di cui non abbiamo visto molto a parte la schermata iniziale che, conoscendo Alex (il selezionatore ufficiale di foto per questa rubrica) non dovrebbe mancare da queste pagine. Negli

Stati Uniti è stata annunciata nel frattempo un'altra carrellata di giochi comprendenti il bellissimo e acclamatissimo Lemmings (insomma dopo la versione Spectrum l'unico formato su cui è impossibile trovarlo è proprio il 64)(misteri del marketing...-ndJH), Awesome Golf, Daemonsgate, Shadow of the Beast, Ninja Gaiden III, Switchblade II, Battlezone 2000, Blood and Guts Hockey, Lucky Stars, Dinoworld,

Dracula, Full Court Press, Heavyweight Contender, Kung Food, Ninja Nerd, Space War e Eye of the Beholder un RPG alla Dungeon Master.
Restiamo in tema di portatili con il Game Gear di cui è appena uscito ufficialmente (6 Aprile) il sintonizzatore TV PAL per utilizzarlo come televisore.
Un sacco di novità questo mese anche per Super Famicom/SNES, per la maggior parte di origine strettamente nipponica. Rushing Beat è un picchiaduro di qualità non eccelsa (nel frattempo è arrivato anche in redazione) sulla falsariga di Bare Knuckle/Streets of Rage. Super Gachapon World è l'ennesimo gioco con, per protagonista, quel (bellissimo) Super Deformed Gundam che imperversa in Giappone questa volta in una interpretazione strategico-arcade. Seguono

Double Dragon, Wold Champion (boxe), Mystery Circle (puzzle game), Super Birdie Rush (ennesimo golf), Hat Trick (ennesimo calcio al Super Famicom), Smash TV

(sport futuribile incarnatosi su diversi formati nelle fattezze di uno shoot 'em up multidirezionale) e un RPG che promette veramente molto bene: Final Fantasy II.
Ma è soprattutto per i giochi di guida

che questo è un periodo d'oro su SF. Dopo il primo F-Zero, Exhaust Heat e il recente Ayrton Senna Super Monaco GP II (8 Mbit di cartuccia di cui quattro solo per il titolo) è il turno di Battle Grand Prix e vi possiamo assicurare che sarà un degno avversario con lo schema di gioco alla F1 Circus del Pc Engine ma soprattutto la possibilità di giocare in due contemporaneamente. Da segnalare sempre sullo stesso genere anche F1 Grand Prix con le macchine e i piloti ufficiali del campionato di F1 mentre Cyber Formula GPX, pur conservando la stessa visione dall'alto, ha un'impostazione molto più futuribile e fantascientifica.
Ma questo mese su Consolemania trovate un pantagruelico articolo sul Famicom, una piccola storia dei primi mesi del SF con riflessioni videoludiche di Piermarco accluse. Ah, quasi dimenticavo: cominciano arrivare notizie più consistenti sul CD-ROM per Super Famicom, sia di quello ufficiale della Philips che riguardo alla console CD-ROM "concorrente" della Sony, rizzate le orecchie (e il portafogli, sostengono i maligni).
Restando in casa Nintendo uscirà per il suo trittico di console, Game Boy, NES e SF (la versione SF è nel frattempo già arrivata) la Famiglia Addams, tie-in dal film diventato su console un eccellente platform sia sulle console NEC che Nintendo.
E passiamo al Megadrive: sono certamente titoli di grosso richiamo Gods, Splatter House II, Black Crypt e Alien III. Il primo è un famoso platform di casa Bitmap Brothers, il secondo non ha bisogno di presentazioni: uno degli sparatutto più ultraviolenti che esistano (i volti mascherati da Venerdì 31, alla Jason, si sprecano) ormai un mito per moltissimi giocatori, il terzo è un RPG alla Dungeon

Master appena uscito anche su computer, mentre dell'ultimo vi avevamo già accennato qualche mese addietro. Su Consolemania trovate anche un bell'articolo su Phantasy Star, di cui viene annunciato l'ennesimo seguito per Megadrive e l'uscita di una versione anche per il piccolo Game Gear.
Per il Pc Engine ammetto di essermi lasciato trasportare un pochino troppo nella descrizione di Conan su CD-ROM, un tie in da un vecchio cartone animato di Hayao Myazaki, ma il caro

buon vecchio Hayao con piccoli capolavori di animazione come Nausicaa della Valle del Vento, Laputa, Kiki, il castello del Conte Cagliostro è un pilastro del cinema d'animazione giapponese e meritava una citazione.
I titoli PC Engine questo mese erano davvero numerosi: potrete presto trovare Bonanza Brothers (già su Megadrive), Slime World (conversione da Lynx, incredibile!), Valis I (ogni commento è superfluo) e Genocide un gioco che ha avuto origine su sconosciuti computer giapponesi come l'X68000, il cui protagonista principale è un droide (con uno stile che ricorda lo stile di Briareiros del fumetto Appleseed di Masamune Shirow) in un'ambientazione post-atomica.

KID CHAMELEON
MegaDrive

Il filone dei platform-game conta ogni giorno nuovi arrivi e ulteriori variazioni sul tema ma, incredibilmente, si riesce ancora a creare giochi capaci di appassionare e avvincere l'utente.
In questo Kid Chamaleon vi trovate nei panni di un ragazzo Teenager che è stato intrappolato da un computer in un universo elettronico in tutto e per tutto simile al mondo dei videogiochi. Lo scopo da perseguire, ovviamente, è la salvezza del nostro beniamino ottenibile facendogli attraversare gli oltre mille schermi di gioco. Decisamente molto bello e molto giocabile già di per se, Kid Chamaleon ha dalla sua

la possibilità di utilizzare un personaggio che cambia continuamente abilità e stile di movimento a seconda dell'armatura che decide di indossare. Un titolo come pochi, forse un po' troppo lungo (notate "lungo" e non "difficile") da portare a termine.

SUPER CONTRA
Super Famicom

La violenza senza limiti ancora impera sulle console e Super Contra è uno dei migliori in questo senso. E' decisamente difficile rendere uno shoot'em up un qualcosa al di fuori della norma al giorno d'oggi, ma questa azione di gioco è realmente travolgente.

Dovrete condurre uno o due guerrieri allo sbaraglio contro le forze di un'oscura organizzazione (le istruzioni erano scritte in giapponese stretto, ma tanto non c'è molto da affidare alle parole). Tutto inizia come il capostipite della serie (mi sono dimenticato di dirvi che questo gioco è sicuramente il terzo episodio della saga del mitico Gryzor) con un livello a scorrimento orizzontale e i protagonisti che sparano un po' dove vogliono, ma le cose cambiano in fretta. Nei livelli che attraverserete potrete aggrapparvi alle strutture più o meno cadenti che costellano il paesaggio, dovrete inerpicarvi lungo pareti a strapiombo e, addirittura, avrete di che divertirvi saltando da un missile in partenza a un altro. Tutto questo mentre il vostro personaggio è libero di sparare a tutto spiano.
Decisamente uno dei migliori titoli finora apparsi sul Super Famicom.

SHOW ROOM ELECTRONICS

HI-FI • COMPUTER
VIDEO • CAR STEREO

VI OFFRE

prodotti COMMODORE / SEGA
GAME GEAR / MEGA DRIVE
GAME BOY

Vasto assortimento programmi software e accessori

P.za P. Giuliani 34
20063 Cernusco S/N (MI)
Tel./Fax 02/9238427

Innanzitutto devo scusarmi con voi per la "sparizione" dell'usuale introduzione alla posta del mese, scusatemi, ma c'era Gianca che come sempre solcava il pavimento camminandomi intorno impaziente, e dire che per una volta non ero in ritardo, e quindi nella fretta l'ho totalmente rimossa dalla mia mente (in compenso me ne ero accorto io, ma per uno scambio di dischetti la suddetta introduzione, da me redatta, è nuovamente sparita.-ndJH). Bhé, nessuno è perfetto, e così ho pensato di rimediare stavolta dicendovi cosa sta accadendo esattamente in questo momento: La finestra dietro di me sta inesorabilmente assumendo i colori del tipico imbrunire primaverile, il sole tramonta su questo numero di Zzap!, che sta per essere ultimato, e Giancarlo è appollaiato sul balcone con la doppietta per sparare alle rondini che volteggiano pigolando nel cielo di Milano. Intanto Giovanni aspetta che JH ne freddi qualcuna per andarla a raccattare e risparmiare così sull'arrosto. I baldi Bbros sono alle prese con l'ultimo trucco da pubblicare nei Top Secret, Emanuele e sua sorella Eloisa corrono trafelati per consegnare l'ultima sudata recensione, Paolo si è dimenticato a casa (35 Km suonati dalla redazione) gli occhiali e così è costretto a girare con gli occhiali da sole (dei "Ray-ban" truccati, che fanno anche da occhiali da vista) fino a tarda notte, mentre Dave gioca con Gabriele l'ultima cruciale partita a Fatal Fury sul Neo Geo. Cose di ordinaria, folle amministrazione, insomma...

ZZAP! FOREVER

Caro Zzap!, credo di essere un "veterano" della tua splendida rivista: ti seguo, pensa un po', dal mitico numero 1 (quello col Game Killer in copertina) (che per chi non lo sapesse o non lo ricordasse, era una cartuccia che eliminava le collisioni tra gli sprites in alcuni giochi. NdR). Ciononostante è la prima volta che ti scrivo, perché, ti chiederai, fino ad oggi mi sono limitato a seguire gli eventi dall'esterno, ma ora devo intervenire...

Ho seguito passo passo tutta la tua storia, dalla morte di Videogiochi, dalla tua prima redazione formata proprio da quelli di VG, dalle prime lettere dei grandi FFS, Marco Spadini, Matteo Bittanti (il primo perso per strada, il secondo polemizza, con lo stile inconfondibile di sempre, su TGM, il terzo dapprima redattore della tua posta, dal nr 34 fino al viaggio negli USA, poi...), dai primi, precoci dubbi sulla morte degli 8-bit, dal primo scambio redazionale (BDB per Albini), dalla nascita di TGM, da un altro sconvolgimento redazionale (via, in ordine sparso: AJ, BDB, MA, BJ (gli ultimi due della stessa pasta di MBF), ed altri ancora, e dentro, sempre in ordine sparso, Paolo e Davide, JH, Luca Reynaud, Alex (le console non hanno un futuro) (direi di sì, invece NdR) ed, infine, SH...(GP alias Nuke non lo vogliamo aggiungere!? NdNuke), fino alla rinascita delle console e di Consolemania...

Di cambiamenti ce ne sono stati in sei anni, eccome, ma devo dire che tu, Zzap!, sei sempre lo stesso: leggere il nr 1 come il nr 64 non fa molta differenza, c'è sempre quello spirito inconfondibile che fa sembrare la rivista come propria (grazie, sono commosso. ndJH). Ed anche sulle lettere è cambiato poco: già nel secondo anno di vita molti lettori temevano di lì a poco la morte del loro comp, e invece, dopo quattro anni, cosa vedo? Stefano Gallarini che recensisce i giochi per Spectrum, ed ancora una buona decina di giochi per il 64 mensili. Ma allora, dove è andata a finire la storia dei "mostri" a 16-bit, ST e Amiga (là dove si è orientato pure il mercato NdR), che avrebbero dovuto soppiantare entro breve periodo i nostri 8-bit? D'accordo, la loro morte è molto più vicina oggi di allora, ma sono sicuro che sarà una morte lenta, lentissima (sebbene non possa negare che i numeri di novembre e dicembre mi hanno fatto tremare): il C64 è ancora una macchina ottima per imparare a programmare, e

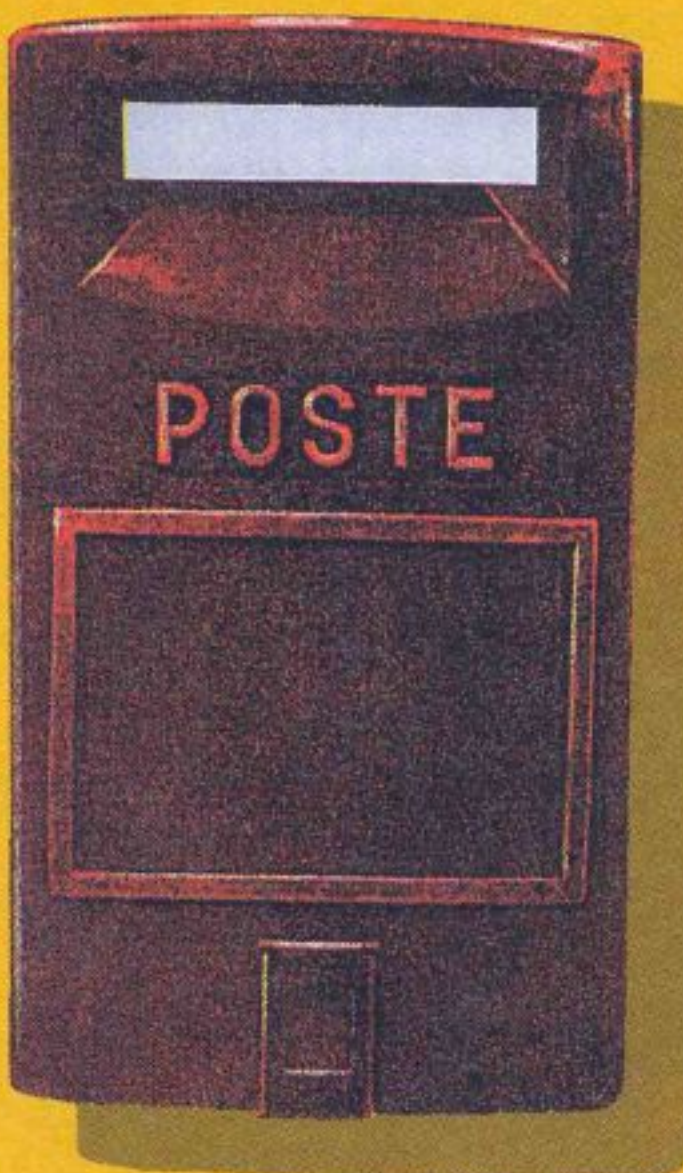
finché non verrà messo fuori produzione (c'è ancora tempo), la sua morte non potrà essere così vicina! Mentre mi riguardo la mia vecchia collezione penso proprio a te: che fine farai quando non ci saranno più 8-bit in circolazione? Passare ai 16 bit, c'è già TGM; per le console c'è CM... Non vorrai chiudere i battenti, vero?

Daniele Franza

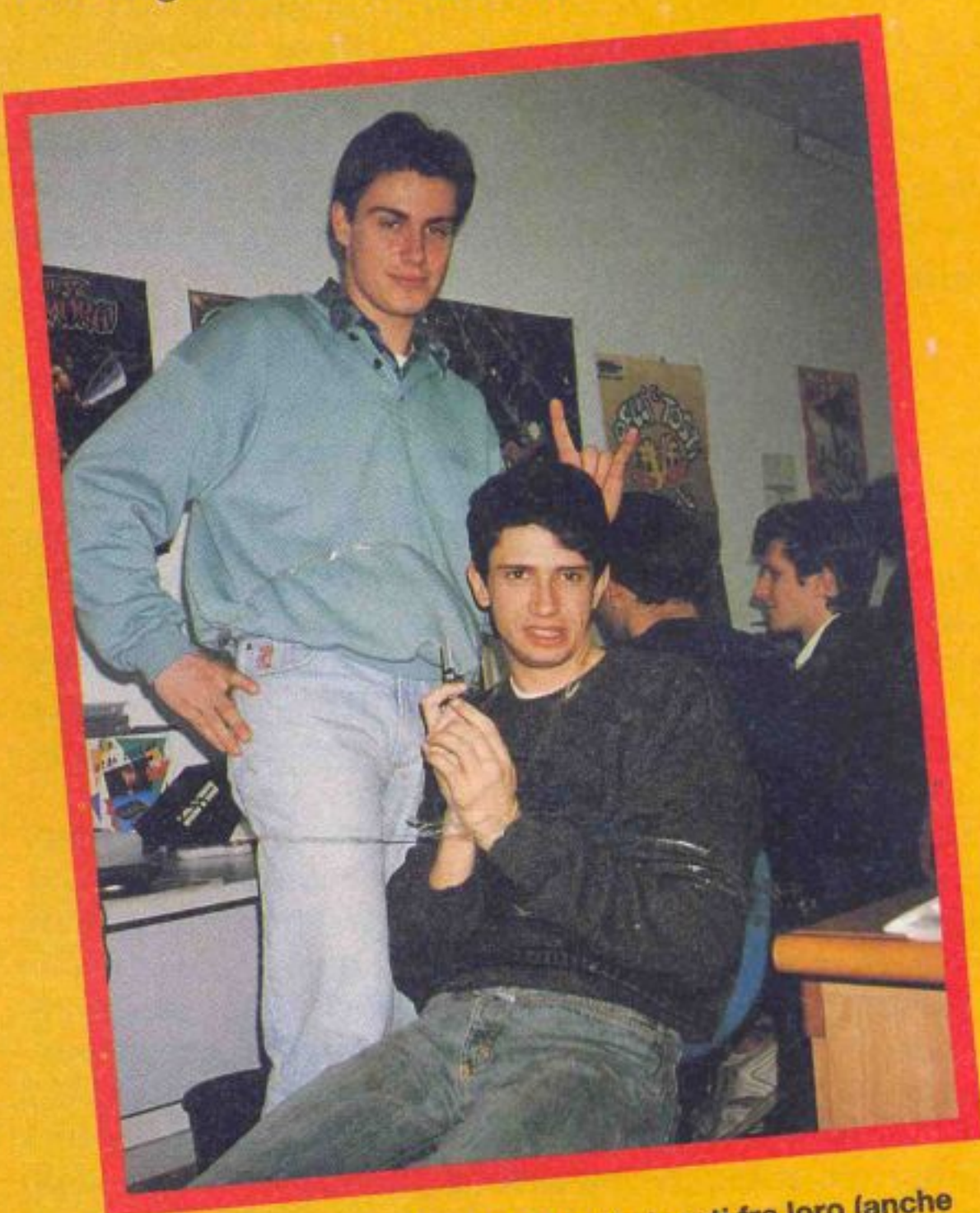
PS: un saluto a Max, a Stefano Gallarini e a Ricki (a quest'ultimo devo anche tirare le orecchie: rileggiti molto attentamente la lettera di Marco Spadini su TGM di gennaio, e vedrai che in fondo aveva ragione: il "cercare cosa potrebbe non piacere agli altri" non è un atteggiamento negativo, è IL COMPITO DEL RECENSORE! Non esaltatevi troppo con i giochi, e per il resto continuate così che siete i migliori!)
PPS: Per concludere questa lunga, lunghissima lettera, vi devo fare una domanda: sul numero 3 o 4 di CM (non ricordo bene), Stefano nell'editoriale proponeva di abbassare i voti. Non è che state facendo il contrario su Zzap!? Tutte le valutazioni sembrano stare sul 70/80/90% (sei sicuro?-nd JH).

E' vero, in sei anni sono cambiate tantissime cose, tante persone hanno contribuito a far assumere a Zzap! L'aspetto (grafico e contenutistico) che ha oggi, tuttavia in tutta la sua storia, lo spirito che lo animava è rimasto una costante indelebile. Effettivamente il C64 presenta una vitalità che è sempre in grado di stupirci, anche se, effettivamente, più si va avanti più il software recensito si riduce a budget-games e riproposte. Tuttavia il mercato del C64 in Italia offre ancora parecchie aspettative, e quindi non aspettatevi brutte sorprese dalla vostra rivista per ancora molto tempo a venire... Certo però che nessuno è immortale, e gli 8-bit, un giorno, esaleranno l'ultimo respiro. Cosa ne sarà di Zzap!? Questa è una domanda a cui solo gli editori possono rispondere, dal canto nostro, siamo certi che il mondo dei videogiochi, in costante evoluzione, offrirà sicuramente qualcosa che "rimpiazzerà" C64 e soci, e forse toccherà proprio al buon vecchio Zzap! occuparsene.

I FAN CI SCRIVONO!!

Super Offertosa redazione di Zzap!, mi chiamo Basil, sono 2/5 di ragioniere ed ho quasi 17 anni, esisto, infatti, da 150504 ore (W la pignoleria!) (Dunque, a conti fatti, visto che hai scritto la lettera il 2 marzo, ed il giornale sarà in edicola circa due mesi dopo, le ore dovrebbero ammontare adesso a 151968 NdR) e perciò, come penso abbiate capito, tra 5 giorni è il mio compleanno!! Sono un possessore di C64, e vi scrivo questa missiva perché non ho tanta voglia di studiare (zzak! -Rumore di testa che viene decapitata da un mecete NdDylan Dog- NdBabbo) (Ahi! NdME). Rileggendo per la X-esima volta (dove X è la prima incognita) il nr 62, per la Y-onesima (dove Y è la seconda incognita) volta la mia attenzione si è soffermata alla pagina 56 (che è una costante NdR) dove, per la prima volta, è apparso lui, l'unico, il mitico, l'inimitibile, il Maurizio Mosca dei tonti: GEIMS TONN! Ciò che mi contrariò, e mi contraria ancora oggi, è il fatto di non essere riuscito a leggere la storia in sottofondo, quindi, a nome mio e di tutti i TONNari o TONNisti o TONNiani d'Italia, vi chiedo di poter pubblicare il TONNfumetto normalmente in qualche numero di Zzap! O, se non è possibile, darci notizie sul suo possibile reperimento. Ossequioso ringraio della cortese attenzione e mi eclisso, non prima di aver salutato la mia squadra di calcio (Forever Crocefisso)

Basil

PS: mi spiace ma non ho potuto inviarvi un demo del tie-in ispirato alla mia vita: "Escaper From The School Of The Zombi Teachers", perché in via di ultimazione.

Caro Ricki, chi ti scrive è una ragazza appassionata di videogames e la vostra rivi-

Davide e Gabriele si sentono molto legati fra loro (anche se solo dal nastro adesivo), sebbene l'atteggiamento proditorio di Dave non lo suggerisca. Sullo sfondo, si notano Alex e Stefano Giorgi in posa plastica.

sta mi piace moltissimo. Tuttavia, oltre per fare i complimenti a tutta la redazione, ti scrivo per dirti che Paolone mi sta troppo simpatico e ti vorrei rivolgere qualche domanda su di lui.
1) vorrei sapere la sua età ed il suo aspetto fisico (Licia, sei orba? Negli ultimi numeri di Zzap! saranno comparse seimiladuecento foto del "troppo simpatico" in questione.-nd R).
2) come fa a scrivere delle recensioni così belle.
3) se mi puoi dare il suo indirizzo.
Sicura che pubblicherai la lettera e la farai leggere a quel ganzo di Paolone concludo dicendo "Paolone sei er mejo".

Grazie tante, **Licia (Varese)**

E adesso le risposte: come prevedavamo, Geims è subito diventato oggetto di argomentazioni filosofiche, tutti lo vogliono, compreso Maurizio Costanzo che gli ha più volte richiesto di apparire come guest-star nella sua trasmissione. Ma Geims si è sempre rifiutato, dicendo che il televisore è troppo piccolo per lui e che dentro non ci sta, e che come minimo pretende di apparire su uno schermo a 43 pollici... Scherzi a parte, la storia di Geims usata come fondino è una sintesi di quella apparsa dal numero 1 al 4 di Omnibus, fanzine scolastica del Liceo Cairoli di Vigevano. Purtroppo procurarsela originale non è facile, tuttavia la stessa sintesi è "riapparsa" anche sull'antologia di BovaByte, che esiste davvero sotto forma di fanzine. Per quanto riguarda una eventuale pubblicazione su Zzap!, non è da escludere a priori, ma tutto dipende come al solito dal caporedattore (ok, ok. Il problema base è che il fumetto in questione è una china in nero e non risulta essere poi troppo bella da guardare in una rivista a colori...-ndJH). Per Licia, invece, risponderò così. 1) Hai presente Kevin Costner, Tom Cruise e Sylvester Stallone? Bene, piglia i pregi di ciascuno di loro, mettili insieme e... Pensa all'esatto opposto! (Non gli credere, è semplicemente invidioso perché i miei maglioni non hanno sei maniche come i suoi NdP).2) E' un mistero che non vuole assolutamente rivelare a nessuno, ma pare abbia a che fare con misteriosi Long Drinks. 3) no. Viste però le richieste in questo senso, vi rivelerò che Paolone è uno sfegatato juventino (come me), adora tutta la musica (con particolare predilezione per il demenziale) ed è un fan del Karaoke, tant'è vero che si diverte a rompere i timpani alla gente, nei locali dove quest'insana forma di divertimento è disponibile...

LA NOTTE DEGLI OSCAR

Carissima redazione di Zzap!!
E' ormai tempo di Oscar e mi sono chiesto per quale ragione non aderiamo anche noi all'assegnazione delle fatidiche "lettere d'oro"!! Infatti ho deciso di premiare (in modo speciale) le più belle lettere che siano mai state pubblicate su Zzap! E' stato un lavoro duro ma ci sono riuscito!! No, fermi, prima di continuare a leggere questa mia lettera, vorrei precisare che io non sono un elencatore o sbafatore, cioè uno che vive su lettere altrui, ma sono un normale (sicuro? NdR) lettore di Zzap!, che ha deciso di perdere tempo a scrivere ciò invece che studiare. Ma... Attenzione.. Taratà taratà, squillo di trombe e rullo di tamburi (ah, mi era sembrata una canzone di Mietta NdP):
Eccoci collegati con la California per il più importante evento del 1992! Yeah! I premi che vengono assegnati in questa calda serata sono:
- Migliore lettera
- Migliore scrittore
- Migliore scrittrice
- Migliore fantasista
- Migliore lettera demente
- Premio speciale Malinconico
- Migliori effetti speciali
- Migliore Poeta

Yeah, yuppi, evviva, alpenliebe!!
La folla comincia ad agitarsi di fronte al palazzo, ecco arrivare i più importanti scrittori di Zzap! (Che hanno ricevuto la nomination) scendere da una Rolls Royce color Oro. La folla vuole brandelli di stoffa, di capelli di questi personaggi (più probabile che li voglia a brandelli, questi personaggi NdR), la polizia la regge e placa la massa accanita con molta difficoltà. C'è aria di festa!! Ed eccoli salire sulle scale fino ad arrivare al nostro studio 8. Gli animi sono tesi come la lenza di un pescatore che sta combattendo con un marlin blu, ed i premi sono lì ansiosi di entrare nelle case di qualcuno, e nel cuore di Zzap! (Gabriele, chiudi quei dannatissimi Mogway nelle scatole, che non devono prendere la luce! NdR). Il balletto di Heater Parisi sta sfrecciando, e dopo questo spettacolo ecco entrare i personaggi famosi detti "big" che diranno i nomi dei vincitori. Le buste sono sigillate, il sudore comincia ad affiorare... Cavolo! Ma aprite una finestra!! Il presentatore chiede silenzio, poi manda la pubblicità, ed infine ecco entrare il primo big...
Harrison Ford Fiesta, che ha in mano la busta con il nome della migliore lettera demente! Il sigillo viene tolto, lo sguardo di milioni di persone è su un foglio di carta bianca... Ma cosa succede? La busta è vuota! Ma ecco che dalle quinte arriva Celentano che prima R (pausa) I (pasua) D (pausa) E (pasua) poi dice "Questo (pausa) è il bello della (pausa) diretta". Il pubblico reagisce bene a tutto ciò e comincia a lanciare semplici ordigni al plastico sul palcoscenico. La situazione si tranquillizza grazie a Moana che arriva e placa gli animi... La vera busta viene sostituita con il bidone di Celentano ed ecco la miglior lettera demente di Zzap!, ovvero quella del numero 42 "Ma ti senti Bene"; ma si tratta di un anonimo e quindi il premio non è ritirabile e viene assegnato ai simpaticoni di BovaByte sul numero 43. Ancora una volta la gente accoglie questa decisione in modo positivo e comincia

a emettere suoni con la bocca che facevano, mi pare, così: "Prrrr!"
Poi il secondo Big, BUD SPENCER (qui in California lo chiamano Bad Dudes vs Dragon Ninja) che aprirà la busta del miglior poeta
"E in men che non si dica,
ecco Bud con la sua amica,
E la busta lui ha aperto
ed il nome lui ha letto,
"Antonio Rubinini" è il vincitore
ed a lui va l'onore."
Il silenzio scende sullo studio 8, poi ad un tratto getti salivari arrivano fino al palco senza un motivo plausibile... O forse sì?
Arriva poi il premio speciale malinconico consegnato da Arnold Swarzeneg(come si scrive?) (Non lo so nemmeno io NdR) detto "Last" in quanto in California lui assomiglia all'uomo raffigurato sulla copertina del noto detersivo al limone. Le lettere d'oro vanno a Igor Shuriken e Zaxxon pubblicati sul numero 55. Questa volta il pubblico ha reagito nel più classico dei modi (lapidazione? NdR). No, mi sono sbagliato... Ma sono raffiche di mitra!! AIUTO! Per fortuna che è arrivato Mike Bongiorno e tutti sono scappati via (credevano fosse morto di vecchiaia). Lo studio è diventato una sauna, infatti le finestre erano state aperte ma fuori faceva 50 gradi sopra lo zero; non per niente siamo in California!! Intanto sul palco arriva The New Zeman Story, allenatore del Foggia. E lui dice "Matteo Bittanti" e "Gabriella" (nr 22 e 47). Noooooo, la gente reagisce stupefatta al sapere i nomi dei due vincitori nella categoria "miglior scrittore" e "miglior scrittrice", e questa volta sul palco volano rose per lei e libri di Aristotele per lui. Anche il presentatore rimane colpito da una così dolce reazione del pubblico, e per sfruttare il momento buono salta ed elimina tutti gli altri premi, e chiama sul palco l'ultimo "big": Giuliano Ferrara detto "Spherical", che augura buona Pasqua a tutti ed aggiudica il premio di migliore lettera a Zzap! (Maestosamente pubblicata sul nr 60), quella di Marco: "Ricordi". Un putiferio di applausi crollò sul palco, applausi sotto forma di schiaffi e pedate, ma che "colpivano" giusto per una lettera che rimarrà nel mito... E per un'edizione di "OSCAR 1992" che ha segnato la storia!!!

The Queen To Became Scorpions.

QUAGGIU' QUALCUNO CI AMA!

Salto una qualsiasi intestazione di questa lettera perché tanto "cara redazione" non lo siete più, "egregia" non lo siete mai stata e poi questa è una lettera di critiche e quindi non vedo perché dovrei farvi dei complimenti. Tanti mesi fa, era il numero 45 o 46, non ricordo con precisione, un anonimo lettore vi inviò una lettera in cui si lamentava della vostra scarsa professionalità, allora non mi trovavo troppo d'accordo con lui, ed MBF riuscì a rispondergli a tono in modo esauriente. Ma nel frattempo sono cambiate molte cose: la grafica, l'adetto alla posta e la redazione nella sua quasi totalità. Ma non è che le cose siano migliorate: ogni tanto ci troviamo di fronte ad un numero pieno zeppo di errori, le recensioni presentano voti sballati (Alien Storm 81%?) e per di più i nuovi redattori non fanno altro che recensire loro stessi. Cosa volete che me ne freghi se Paolo è un incosciente pirata della strada o se il prof di tecnica di Shin non sa l'italiano, o se Giancarlo odia le rondini? A proposito, noi tutti rimpiangiamo le note di Marco Auletta, almeno le sue facevano ridere! Ultimamente invece è diventato caporedattore 'sto JH che non fa altro che inserirne di imbecilli dappertutto, solo per mettersi in evidenza e senza un'effettiva utilità finale. Ma tutte le note, in generale, non si riducono ad altro che ad un sacco di battute puerili "(qualcosa mi ha lasciato dell'amaro in bocca (Averna? NdJH)", che scadono nell'infantilismo e sono ben lontane da quel senso dell'umorismo a cui la vecchia redazione ci aveva abituati. E poi le lettere fanno schifo! Non si vede altro che 'sto BovaByte II, lettere dementi in generale, puerili contestazioni di ragazze che solo perché sono tali vengono sempre pubblicate, cretinate varie sotto forma di "interpretazioni epistolari", nessuno che scriva qualcosa di intelligente (alè, finalmente qualcosa di azzeccato. ndJH). E' giusto che ogni tanto qualcuno vi dica cosa non va, la rivista è più bella solo da vedere, non da leggere!

The Stakerist - Il Re-Polemico degli anni '90.

Dopo qualche mese di, chiamiamola così, quiete, ritorna la burrasca tra le pagine della posta di Zzap! Wow, strawow, in teoria mi dovrebbe dispiacere ricevere e pubblicare lettere di questo genere, tuttavia vi voglio per l'ennesima volta ricordare che Zzap! è anche e soprattutto la vostra rivista, che con i vostri preziosi consigli diventerà sempre più bella.
Quello su cui mi voglio soffermare è il resto delle critiche mosseci in questa missiva: non sono per niente d'accordo sul fatto che i redattori non facciano altro che recensire loro stessi, o almeno posso essere d'accordo solo in parte. Infatti, tralasciando le storie dei giochi, che di solito sono "rielaborate" dai vari redattori per rendere il tutto un po' più appetibile (la storia vera (pallosa) è contenuta nel libretto di istruzioni, quindi se si posseggono giochi ORIGINALI il problema è risolto alla radice, e poi vi piacerebbe rileggere le stesse cose sulle nostre recensioni? Che senso avrebbe comprare la nostra rivista?) mi sembra che il resto, e cioè i vari commenti e le pagelle, sia altamente professionale e possa realmente aiutarvi in un'eventuale scelta. Inoltre alla maggior parte dei lettori piace il nostro stile che rasenta il demenziale (attenzione però: scemo e demenziale non è la stessa cosa, NdR) quindi...
Un argomento a parte è rappresentato dalle note di

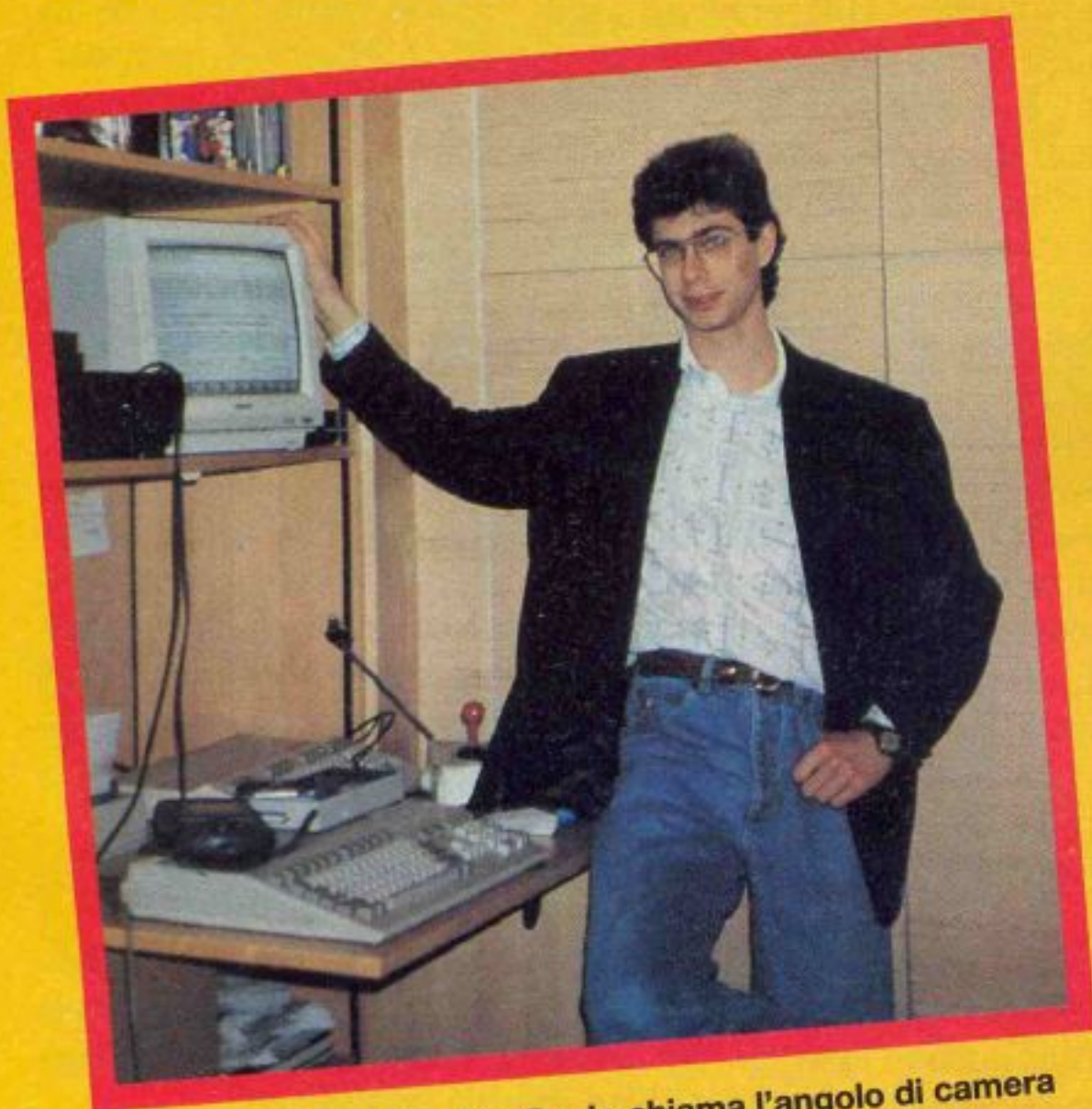
Giancarlo. Solitamente costituiscono solo delle precisazioni o delle frecciatine pseudo-personali (ma non per questo incomprensibili). Avendo tu stesso affermato che non gradisci leggere sulla rivista parti riguardanti la vita privata dei redattori, mi chiedo come avresti mai potuto aver modo di fartele piacere...

DILLO ALLA LUNA....

Spettabile redazione di Zzappatori... sono il vostro (credo) più affezionato lettore e mi chiamo Tommaso "mad" Civieri (vi rocordate di me? Avete scritto - grazie - due volte il mio nome sulla mitica posta di Zzap!) e vi voglio scrivere tante ma tante cose: per la serie "non lo dico a nessuno perché se no mi credono pazzo e allora lo dico a voi che lo siete già".
Cominciamo con una canzone riferita al mondo dei videogiochi:
Dillo alla Luna... Se serve!!!
Guardami quando mi muovi, guardami quando mi muovi,
guarda se muoio, oooh, guardami quando mi muovi,
guarda se crepo, oooh, smettila di giocare, guardando il muro.
E se un gioco vuoi provare, giocalo duro.
Giocala bene la realtà, e quando è dura, sarà sfortuna, sfortuna.
Giocala bene la realtà, è più sicura,
guardala in faccia la realtà, e meno dura.
Se c'è qualcosa che non ti va, dillo alla luna...
Può darsi che colmi qualche lacuna, dillo alla luna...
Di V. Rossi - T. Civieri.

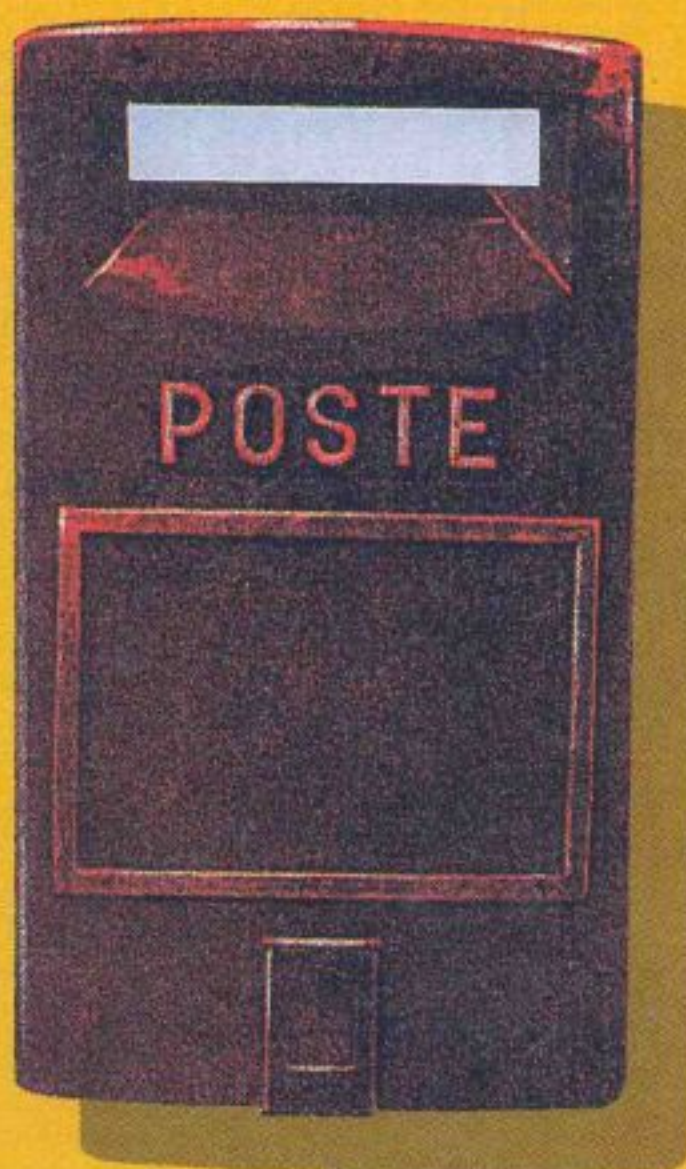
L'"angolo cottura", come Paolo chiama l'angolo di camera sua trasformato in sezione distaccata della redazione...

Questa canzone è la storia di un'astronave dei videogiochi governata da un giocatore incompetente che la fa sempre sbattere contro il muro... drammatico!
Oooh, vediamo il numero di Gennaio, no, anzi, quello di Febbraio. Iniziamo dal nostro Steve che nell'editoriale ci comunica il via di una nuova serie di recensioni Speccy ed Amstrad (io ho il C64 ma non sono razzista).
Devo comunque informare il nostro caro DE (direttore esecutivo) che nel sommario ha scritto: "Articolo Speccy: il ritorno dei morti viventi", ora dico... Ma quando mai il mitico Sinclair è morto? Siete voi che avete scartato dalle vostre pagine un sorpassato sì, ma ugualmente affidabile computer quando di giochi ne uscivano ancora (confrontate Mega Phoenix per C64 e SP e vedete qual'è il migliore) (nessuno, purtroppo si collocano entrambi nella categoria dei giochi potenzialmente ottimi ma pessimamente sfruttati.-ndJH).
Bravi! BovaByte è tornato, ma perché non ci avete pensato prima? Console Mania? E' una rivista, non un articolo: levatelo da Zzap! E già che ci siete levate anche la scritta Console sotto il logo della rivista.
Recensioni: ad Alien Storm avrei alzato un pelino il voto (Aaarghhh! NdR), idem per i Simpson, Super Space invaders sarà poi bello per voi che voi che ricordate il fascino dell'originale, ma oggi con tutti i favolosi Shoot'em up che abbiamo, dobbiamo giocare proprio ad un gioco vecchio e stravecchio? Decidetevi inoltre sul valore effettivo di Out Run, perché in questo caso si passa dal 63% all'83%, il che non è poco.
Posta: tutti con l'influenza è il tema generale del numero 64 di Zzap! Etciù... Visto? Me l'avete attaccata! Etcì!
Caro il mio Queen (che poi vuol dire regina, non è che per caso sei un po'... Ehm... Come dire.... Beh, hai capito!), aggiungo qualcosa alla tua lista dei regali di Natale: un Mega Drive... In testa a Zenga, così lo togliamo dalle ... scatole una volta per tutte; un poster di John Belushi alla Titus che ha appena sfornato "The Blues Brothers": l'unico prodotto decente della loro carriera; una ferrari F40 in scala 1:24 a Max, così potrà divertirsi anche a casa... E senza sprecare corrente elettrica!!!
Ricki, senti, le "interpretazioni epistolari" sono divertenti, ma secondo me potrebbero essere offensive nei riguardi di chi ha scritto per chiedere un'informazione o un parere e non ne capisce più di tanto riguardo ai computer. (Capito Dave? Non si fa neanche per telefono!)
Le ragazze si fanno sentire: Martina, ovvero il filosofo in gonnella... E la simpaticissima SIM a cui aggiungo un grosso bacione a quelli fatti dalla redazione. OK, ora però devo prepararmi per il compito di Algebra di domani. Aloha.

Tommaso "MAD" Civieri

P.S. Chiunque voglia aderire al nuovo Zzap! Fans club scriva a: TOMMASO CIVIERI-Via Chiesa 14/6 - 44045 Renazzo (FE).

Caro Tommaso, la tua lettera si commenta quasi per intero da sola, non mi resta che aggiungere un paio di cosette: la tua canzone è divertente, ma ti consiglio comunque di non mettere più il tuo nome accanto a quello di Vasco, sai com'è, ti potrebbe fare male, sopratutto se legge anche quello che scrivi!
Non abbiamo nessuna intenzione di levare la rubrica "Consolemania" dalle pagine di Zzap!, dal momento che è utile, anche per chi possiede solo un otto bit, sapere come vanno le cose anche nel giardino del vicino, questo almeno per non rischiare figuracce davanti all'amico che possiede una console o per avere le idee più chiare sugli acquisti futuri. E poi, se siete molto curiosi, andatevi pure a comprare CM, chi ve lo vieta? Per quanto riguarda Alien Storm... Ecco che torna l'annosa questione dei voti. Dopo quello che si è detto nei mesi passati, non sei altro che un'altra conferma alla famosa legge : "Se riesci ad accontentare tutti, vuol dire che hai barato". Alla prossima...

POSTA SYNTETICA

Oh, bene bene bene... Anche se ultimamente il numero di lettere che ci spedite è calato sensibilmente, bisogna ammettere che c'è sempre tanto di quel materiale che, ogni volta, dobbiamo sbatterne un po' in questa "rubrica nella rubrica". Voi però scrivete, scrivete e scrivete più numerosi che mai! Siete depressi? E allora scrivete a Zzap!, la vostra donna vi ha lasciati? Zzap! farà l'impossibile, dovete scambiare le vostre opinioni con gli altri lettori? Zzappa che (non) ti passa! E ora la smetto se no mi prendono tutti per scemo... Il simpatico Dragon si lamenta della esiguità di lettere rosa e ci accusa di rispondere alle loro lettere solo in privato. Ebbene sì, lo devo proprio ammettere, ci hai scoperto! Dave e Paolone debbono forse farsi una cura di fosforo? Beh, questo almeno lo pensa Mike the Best! Un saluto particolare all'impareggiabile Fabio "the joker", che fra i vari complimeti ci racconta anche una "simpatica e divertente" burletta: cosa ci fa un ippopotamo su una foglia?... Cade! Ah ah ah, vergognati! Per concludere Cerutti Luca ci manda il suo diario della sua giornata, in cui fa di tutto tranne che studiare. Bravo, continua così che vai forte, anche se Dave (che è qui accanto a me mentre ti sto rispondendo) ti consiglia di mangiare gli spinaci (?) con il latte prima di uscire in moto per recarti a scuola!
Paolo Corronca ci scrive indignato perché, dopo tanti mesi, non abbiamo mai corretto il suo nome apparso sul Nr54 riguardo al pokefinder, che ora gli funziona. Infatti noi avevamo scritto "Carronca" con la A, mentre, invece, si scrive con la O. Per quanto riguarda il diario di Creatures II non l'abbiamo più pubblicato perché era una traduzione dalla rivista inglese, con la quale abbiamo tagliato i ponti ormai parecchi mesi fa. "Stolti! Non sapete che spendendo un terzo (nel caso delle console, un quinto) di quello che spendete voi, possiamo permetterci non solo uguale giocabilità (Hudson Hawk), ma anche uguale grafica (Cabal, capolavoro incompreso)? Non vi dico di tornare ottobittisti, ma di ricordare il C64 non come un rudere col quale "giocavo perché ero stupido", ma come veramente bisogna ricordarlo: un caro vecchio amico, al quale non si nega ancora qualche partita". Questo il "disperato" appello di Federico "Juve" Reforgiato di Roma, a tutti i "neosedicibittisti" che rinnegano il loro passato ad 8 bit... Dario Bruschi, invece, vuole a tutti i costi le foto dei redattori su Zzap! Faremo il possibile.

INTERPRETAZIONI EPISTOLARI X

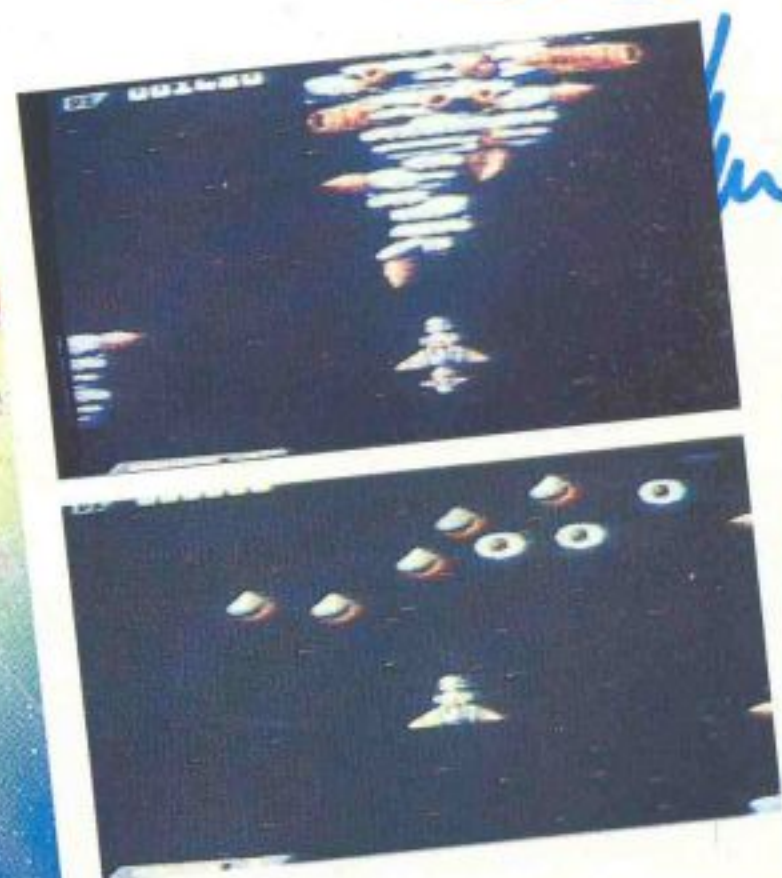
Salve, chi sono? Non lo saprete mai! E va bene, via, ve lo voglio dire: sono Pino, il bit residuo del Commodore! Vi sto scrivendo grazie all'aiuto della mia assistente Marianna (ciao NdMarianna). Avete mai visto un bit che scrive da solo? (Eh, no, mi sembra chiaro che un bit che si rispetti debba avere almeno una segretaria NdR). Ho sentito vociferare che si fanno strani discorsi sul mio conto, come ad esempio che io non esista (Pfui, miscredenti, pentitevi o subirete!), ma naturalmente sarebbe assurdo negare la mia esistenza. Però, sempre grazie a queste voci di corridoio mi giunge notizia che ignoriate completamente la mia ubicazione... Sarò lieto di illuminarvi in proposito, la posizione in cui mi trovo varia da Commodore a Commodore, ma si può dire che, generalmente, mi trovo sotto uno dei tasti cursore, o tra il terzo circuito partendo dall'alto a sinistra e il quarto, oppure in alcuni C64 mi trovo nella porta 1 del joystick. Beh, adesso devo lasciarvi, è ora di fare merenda. A proposito, scommetto che vi state chiedendo cosa mangi un bit, vero? In quanto a me sono vegetariano, e preferisco il risotto al burro (che è di origine animale NdR)(ok, ma ti ricordo che viene ricavato dal latte, e non è necessario strangolare una mucca mentre la si munge.-ndJH) o minestrina in brodo per primo (sono piuttosto delicato di stomaco) e per secondo porchetta arrosto e fagioli... Come? Ah, avevo detto di essere vegetariano... Bhé, noi bit residui cambiamo gusti molto in fretta...
Saluti da Pino (e da Marianna)

Ok, ragazzi, siete autorizzati ad aprire il vostro C64, cercare Pino ed ammazzarlo. Se invece trovate prima Marianna, fate ciò che volete, invitatela a cena, magari oltre ad essere carina è pure simpatica...

Ricki

ENTRA
IN GIOCO
CON.....

SEGA™
Master System™

XENON 2
MEGABLAST

Salta a bordo del Megablaster - la tua potente astronave dotata di una potenza di fuoco micidiale e di un inattaccabile scudo - e parti alla riscossa! Dai una severa lezione agli alieni più giganteschi e mostruosi nei quali ti sia mai capitato di imbatterti!

THE BITMAP BROTHERS

iMAGE WORKS

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

The Addams Family™

LEADER
DISTRIBUZIONE